

ЕЛЕНА РАЙДОС



БУНТ
ЯКВАРИУМНЫХ РЫБОК

Елена Райдос

Бунт аквариумных рыбок

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70550170

SelfPub; 2024

Аннотация

Что мы знаем о нашем мире? Нет, не об истории своего города, страны или континента и не о культурных или развлекательных объектах, а о той маленькой искре в нашем невообразимо огромном мироздании. Откуда эта искра появилась и по каким законам функционирует? Какова роль нас любимых в жизни нашего мира? Да и вообще, что такое жизнь, и что такое смерть? Эти вопросы кажутся умозрительными, эдакой философской казуистикой. Однако если вы возьмёте на себя труд дочитать книгу до конца, то вдруг выясните, что они несут весьма прагматичный контекст, потому что существованию нашего мира задали обратный отсчёт. И времени, чтобы выпрыгнуть из этого пересыхающего аквариума, у аквариумных рыбок почти совсем не осталось

Елена Райдос

Бунт аквариумных рыбок

Посвящается Ольге Фоменко

От автора

Это первая моя книга, которую я сочла необходимым предварить неким объяснением, если не сказать – предупреждением. Дело в том, что она очень отличается от всего того, что было написано мной ранее, а потому было бы честно заранее предупредить читателя, с чем ему придётся иметь дело.

Я вовсе не лъщу себе надеждой, будто бы все, кто читает мои книги, ищет в них некие сакраментальные откровения, хотя эти откровения там и имеются. Кому-то просто нравится переживать вместе с героями их жизненные перипетии, а других заводит фэнтезийный флёр рассказов о магии и всепобеждающей любви. Именно таким любителям романтики и адресовано это послание. Дело в том, что в этой книге нет никаких приключений, помимо погружения в дебри моего сознания, и нет никаких иных героев, кроме самого читателя.

Должна признаться, что идея собрать в одной книге все мои знания и представления о мироздании и месте в нём человека, пришла вовсе не в мою голову. Мне её довольно настойчиво внушала одна моя хорошая знакомая, которой я и решила посвятить сие произведение, чтобы неповадно было провоцировать. Теперь-то ей волей-неволей придётся прочитать эту книгу. Нужно сказать, что я очень долго и впол-

не успешно отбрыкивалась от сей неблагодарной миссии, так как понимала, что рискую потерять и так не слишком многочисленную аудиторию своих читателей. Однако постепенно пришло понимание, что откосить не удастся. И вот что из этого получилось.

Наверное, многие со мной согласятся, что мы далеко не всегда осознаём, что нами движет. Довольно часто наши решения основываются не на логике и рациональном мышлении, а на интуиции. Решение написать эту книгу как раз из разряда интуитивных. Просто она как бы созрела, и пришла пора собирать урожай, потому что... , наверное, просто «так надо». Однако читатели вовсе не обязаны разделять эту мою интуитивную уверенность, а потому имеют право заранее знать, о чём эта книга, чтобы не терять зря времени, если её содержание не соответствует их ожиданиям.

С целью облегчить вам решение, браться или нет за это чтение, я решила снабдить все главы заголовками. Таким образом каждый сможет просто пробежаться по этим заголовкам и либо углубиться в предлагаемые темы, либо отложить эту книгу до лучших времён. К тем, кто сочтёт содержание интересным и заслуживающим внимания, у меня есть одна просьба. Пожалуйста, не нужно относиться к сему тексту как к истине в последней инстанции. Никто из нас не безупречен, так что любые претензии на абсолютное знание представляются мне смешными и несостоятельными. Эта книга отражает моё видение мира исключительно на настоящий

момент. Не больше и не меньше.

Я даже не сомневаюсь в том, что многие мои утверждения и предположения покажутся вам спорными, а некоторые могут даже вызвать отторжение. И это нормально. Не исключено, что со временем я и сама обнаружу ошибки в своих рассуждениях и изменю точку зрения. Жизнь – это вовсе не памятник каким-то догматам, в которые мы обязаны верить безусловно. Жизнь – это путь. Так пусть тот, кто отправится вслед за мной по дороге познания, пройдёт дальше меня.

Елена Райдос

Пролог. Океанический квест

Встречаются две капли в океане. Одна другой и говорит:

– Я в последнее время много медитировала и теперь ощущаю себя не каплей, а целым океаном.

– Такая же фигня,– отвечает ей вторая капля, которая тоже была весьма продвинутым духовным практиком. – Выходит, мы теперь с тобой два океана.

– Или один,– задумчиво предполагает первая капля.

На этом встреча двух философов закончилась, и обе капельки отправились восвояси обдумывать случайно обнаруженный парадокс.

А действительно, сколько же всего океанов упоминают наши любознательные приятельницы? Один или два? С точки зрения внешнего наблюдателя, то есть нас любимых, океан вроде бы должен быть один, не так ли. А как быть с восприятием самих капель? Сомневаюсь, что они согласились бы с утверждением, будто являются одним и тем же океаном, то бишь с отсутствием у них индивидуальности. На самом деле вопрос с количеством океанов не так прост, как кажется на первый взгляд. Как бы мы на него ни ответили, ответ будет одновременно правильным и ошибочным. Чтобы разобраться в этом парадоксе, нам потребуется покопаться в строении мироздания, не больше и не меньше.

Давайте для начала зададимся вопросом: а что, собствен-

но, мы именуем реальностью? Осмелюсь утверждать, что под термином «реальность» мы понимаем все объекты и явления, которые наше сознание способно воспринимать тем или иным способом, будь то с помощью органов чувств нашего тела, эмоционально, ментально или даже подсознательно. Всё остальное пребывает для нас в непроявленном состоянии, то есть реальностью не является. Наверное, было бы логично предположить, что до момента перехода из непроявленного состояния в проявленное объекты реальности тоже существуют, но не обладают формой, доступной нашему восприятию.

Собственно, сам по себе термин «проявляться» и означает процесс обретения объектом такой формы. Иначе говоря, до момента проявления объекты существуют как бы потенциально, а в процессе проявления они реализуют свой потенциал и обретают бытие, по крайней мере, с нашей точки зрения. Кстати, обратный процесс, то есть развоплощение, тоже имеет место быть. Стоит объекту утратить свою форму, как он растворяется в небытие, вернее, в непроявленное. Таким образом, мы можем утверждать, что проявленное отличается от непроявленного наличием какой-никакой структуры или формы, и именно это как раз и позволяет нашему сознанию взаимодействовать с проявленными объектами.

Полагаю, будет корректно называть непроявленное хаосом, поскольку оно бесформенно, то есть обладает бесконечным количеством степеней свободы. В отличие от хаоса,

количество степеней свободы проявленной реальности ограничено, так как последняя имеет упорядоченную структуру. Таким образом, процесс проявления объектов из хаоса есть ничто иное как структурирование, то есть уменьшение количества степеней свободы исходно ничем не ограниченной субстанции. Догадываетесь, что это означает? При всей нашей любви к порядку приходится признать, что по отношению к нему хаос первичен, ведь это именно он как раз и является источником проявленных объектов.

Можно ли применить к хаосу понятие времени? Иначе говоря, может ли наш источник всего проявленного вдруг взять и иссякнуть? Думаю, опасения на этот счёт можно уверенно отбросить, поскольку в бесформенном отсутствует то, что может меняться, а значит, стареть и умирать. Хаос всегда был и всегда будет, что не может не радовать, иначе нашей благословенной реальности просто неоткуда было бы взяться. А вот проявленные объекты как раз имеют ограниченный срок жизни. У них есть момент рождения, когда происходит обретение объектом формы, и момент смерти, когда проявленная форма растворяется обратно в породившем её источнике. Обратите внимание на то, что при растворении умирает лишь форма, а заключённое в ней содержание никуда не девается, оно спокойноенько продолжает своё существование, только уже в бесструктурном виде.

Помимо условной «вечности», источник проявленной реальности обладает ещё одним поистине уникальным каче-

ством. Он един для ВСЕХ проявленных объектов, сколько бы их ни было, и какие бы экзотические формы они ни принимали. Будь этих источников несколько, у них имелись бы границы, а граница, как ни крути – это объект, обладающий структурой, что не соответствует главному критерию хаоса, то есть бесформенности. Только не подумайте, что я тут открыла для вас какую-то сакраментальную истину. На самом деле представление о едином источнике всего проявленного присутствует если не во всех, то точно в большинстве популярных философских и религиозных учений. Исторически у него имелось много названий. Лао Цзы называл его Дао, буддисты и бонпо – всеосновой, герметики – Абсолютом, а в каббале он носит название Эйн Соф.

Сам факт того, что источник всего проявленного един, уже говорит о многом. Например, он позволяет нам утверждать, что все проявленные объекты обладают одинаковой природой, а конкретно природой самого источника. Как бы ни различались формы проявленных объектов, содержание у этих форм одно. Так насколько правомерно было утверждение капли океана, что она и есть сам океан? Полагаю, в определённом смысле капля была совершенно права, ведь она обладает той же природой, что и океан, то есть природой источника. И в этом смысле океан един для всех капель.

Всё, конец истории? Расходимся? Не спешите потирать руки, это ещё не весь ответ на наш океанический квест, а лишь половина ответа. Другая половина лежит в области

жизнедеятельности хаоса в качестве источника проявленных объектов. Как вы думаете, откуда в нём вообще берутся формы, если сам по себе хаос бесформенный? Может быть, эти формы создаёт какой-нибудь высший разум? А что, версия ничуть не хуже других. Так и представляешь себе, как седовласый боженька, сидя на облачке, разливает некую божественную субстанцию в любовно изготовленную формочку.

Если вы именно так представляете себе процесс творения, то мне придётся вас разочаровать. И дело тут вовсе не в том, что высший разум якобы не может иметь отношения к сотворению реальности, это как раз не вызывает сомнений, а в том, что формочки могут существовать отдельно от содержания. На самом деле проявленные формы объектов не являются чем-то внешним по отношению к породившему их источнику, они есть ни что иное, как вибрации самого источника. По сути, каждая проявленная форма – это уникальный вибрационный спектр сей загадочной субстанции. Понимаю, что подобное представление о мироздании кажется несколько экстравагантным, поэтому попробую прояснить ситуацию с помощью аллегории.

Вы когда-нибудь видели океан? Бескрайние водные просторы, огромные волны, накатывающие на берег, разноцветные рыбки, ракушки и водоросли. Ну хотя бы на картинке вы должны были это видеть, так что некоторое представление об океане у вас имеется. А теперь представьте, что, кроме воды, всего остального не существует. У нашего вообра-

жаемого океана нет дна, нет воздушного пространства над ним, нет морских обитателей и растений, есть только один бескрайний океан, только толща воды без краёв и середины. При этом данная толща вовсе не статична, она постоянно пребывает в движении, как бы вибрирует. В ней полно всяких турбулентностей, течений, водоворотов и прочих объектов, но все эти объекты не являются для океана чем-то внешним, они и есть сам океан.

Нужно сказать, что наш океан – это тот ещё непоседа. Он просто не может находиться в покое, таков уж способ его существования. Порождение проявленной реальности, то бишь вибраций, не прекращается ни на миг. Весь цимис сего действия заключается в том, что даже будучи ограниченным упорядоченной структурой, то есть формой, источник не утрачивает своей непоседливой натуры и продолжает вибрировать, порождая всё новые и новые проявленные формы, содержание которых в свою очередь развлекается той же самой непрекращающейся деятельностью. И так до бесконечности.

Это свойство нашего мироздания обычно называют фрактальностью. Наиболее ёмко оно описано в Изумрудной Скрижали Гермеса Трисмегиста: «что наверху, то и внизу», и носит название закона подобия. Только не нужно относиться к сему откровению, как к философской казуистике, на самом деле фрактальность нашего мира имеет для нас самое что ни на есть прикладное значение. Эта волшебная палоч-

ка открывает нам доступ к сакральным знаниям, поскольку позволяет судить обо всём мироздании, просто наблюдая за нашей жизнью.

Например, в приложении сего закона к нашей капельке, мы можем утверждать, что она является источником проявленной реальности наравне со всем океаном. Но самое интересное заключается в том, что капельная реальность уникальна, и доступ к ней имеет только породившая её капелька, для её подружек проход закрыт. Даже сам океан не может вторгнуться в персональный мирок нашей маленькой собственницы. Получается, что у каждой капельки имеется свой собственный океан.

Вот такой забавный парадокс. Так вы уже поняли, сколько океанов у двух беседующих капель?

Глава 1. Непостижимая природа хаоса

Как бы мы ни тщились камуфлировать своё невежество, присваивая источнику всего проявленного всяческие замысловатые имена, это никак не помогает нам разобраться с его природой. Ярлыки, которые мы лепим на всё, что непонятно, всего лишь позволяют нам чувствовать себя немного комфортнее, но ничего не объясняют. Природа хаоса находится для нас вне концептуальных рамок, и уж тем более таких грубых ментальных концептов, как слова, а потому мы не в состоянии достоверно её описать. Слова тут просто не работают. О причинах сего прискорбного недоразумения мы как раз и поговорим далее.

Мало кто станет отрицать, что мы используем слова для описания тех или иных объектов нашей реальности с весьма прагматичной целью, а именно, для того, чтобы создать иллюзию их цельности и законченности. Например, мы говорим «стол» и тем самым как бы игнорируем тот факт, что в действительности сей предмет мебели состоит из большого количества частей. Вы можете сказать, что мы используем слова просто для удобства, чтобы не перечислять все эти детальки, из которых состоят описываемые предметы, и это будет правдой, но не всей правдой. Дело в том, что ВСЕ без исключения объекты проявленной реальности представляют

из себя конгломераты более мелких объектов, каждый из которых в свою очередь тоже является составным. Так что перечисление ВСЕХ составных частей – это занятие не просто утомительное, но и, по большому счёту, бессмысленное.

Собственно, это вовсе не новость, о составной природе проявленных объектов вещал ещё будда Шакьямуни два с половиной тысячелетия назад, и с тех пор никому так и не удалось обнаружить что-то целое в нашем мире. Именно поэтому сей просветлённый философ назвал нашу природу пустотной, имея ввиду, что её невозможно обнаружить. Мы можем хоть до посинения дробить объекты проявленной реальности на части, но в результате убедимся лишь в том, что это ещё не конец. И если какую-то самую маленькую частичку пока не удалось раскурочить, то можно даже не сомневаться в том, что это просто вопрос времени и технического прогресса. Рано или поздно всё равно выяснится, что она тоже составная. Мы принципиально не сможем докопаться до дна, и тому есть причина.

Наверное, невозможность обнаружить эти крохотные кирпичики, из которых строится наше мироздание, может кого-то натолкнуть на мысль о том, что в его основе действительно лежит пустота. Что если непроявленное вообще не существует? Полагаю, у нас нет никаких оснований для подобного умозаключения. НИЧТО никак не смогло бы породить НЕЧТО, а хаос постоянно проявляется в самых разных формах. Тот факт, что мы не можем осознать его природу, вовсе

не означает, что хаоса нет вовсе. Это означает всего-навсего, что наше сознание по какой-то причине не воспринимает бесформенное, то есть субстанцию хаоса.

Так что же конкретно вибрирует в источнике, порождая проявленную реальность? Отчего мы воспринимаем лишь сами вибрации, но не можем разглядеть вибрирующую субстанцию? Неужели мы настолько тупые, что видим лишь рябь на воде, но не замечаем саму воду? Что ж, тут нет никакой загадки, мы просто по определению не можем видеть то, чего нет. Только не нужно сразу кидаться в меня тапками и обвинять в том, что я противоречу сама себе. Я ведь вовсе не утверждаю, что субстанция хаоса не существует в принципе, просто такой объект отсутствует конкретно в НАШЕМ мире.

Подобно тому, как капля океана не осознаёт существование воды, хотя и она сама, и всё её окружение сделано именно из неё, мы тоже не осознаём существование субстанции, порождающей нашу реальность, субстанции хаоса. И дело тут вовсе не в том, что мы пока не сподобились придумать название для этого явления, и даже не в убогости нашего сознания, если вы так подумали, причина сего безобразия лежит вовне, в тех алгоритмах, которые управляют процессом сотворения реальности нашего мира.

Давайте для наглядности рассмотрим пример со всем знакомым пазлом. Как вы думаете, что для обитателей пазлового мира будет являться первоосновой? Ответ достаточно тривиален, не так ли. Это те самые цветные картонные ку-

сочки, из которых, собственно, и собирается паззл. Заметим, что данное утверждение справедливо не вообще, а лишь для жителей красочной картинки, которая появляется на нашем столе. Мы-то с вами знаем, что элементы паззла составные, они состоят из картона, клея, краски и так далее. Но бедолаги из картинки этого не осознают, потому что их мир строится из цельных кусочков паззла. Таков уж алгоритм сотворения их реальности.

В основе нашего мира тоже лежат более грубые элементы и сложных конструкции, нежели субстанция хаоса. Можно сколько угодно спорить о том, из чего на самом деле эта субстанция состоит: из мелких-премелких частичек, волн, полей, праматерии или запрещённого нынче эфира, этот спор останется чисто умозрительным, поскольку данное явление находится за рамками доступной нам реальности. Ну ладно, пусть субстанция хаоса оказалась для нас слишком мелким и дисперсным объектом, но отчего мы не можем обнаружить и те кирпичики, из которых строится наша реальность? Они-то уж всяко будут покрупнее сей загадочной субстанции. Почему мы называем природу проявленной реальности пустотной? Типа, слона-то я и не заметил?

На самом деле, никакого секрета тут нет. Дело в том, что наш мир иллюзорен, а иллюзия вовсе не обязана достоверно отражать действительность. Мы, конечно, можем с умным видом рассуждать о бескрайнем и непостижимом океане хаоса, но горькая правда заключается в том, что мы-то как раз

его жителями не являемся. Мы живём в маленьком, уютном и безопасном аквариуме, любовно выстроенном специально для нас из иллюзий. Что бы мы ни воображали о собственной значимости для мироздания, но на самом деле мы – всего лишь аквариумные рыбки. Нас изначально сотворили аквариумными рыбками, и на океанских просторах нам тупо не выжить. Так что давайте засунем свои амбиции куда-нибудь подальше и начнём по-честному разбираться с нашим аквариумом, чтобы жить стало лучше, жить стало веселей.

Ну и почему же аквариумные рыбки никак не могут обнаружить, из каких элементов состоит их иллюзорный аквариум? Ответ, как вы догадываетесь, лежит в области тех алгоритмов, которые были задействованы для создания данной иллюзии. Если бы эти алгоритмы использовали нечто, вроде элементов пазла, то мы без сомнения смогли бы обнаружить эти кирпичики мироздания. Однако при сотворении конкретно нашей благословенной иллюзии, которую мы считаем своим миром, его Создатель задействовал более изощрённые алгоритмы. В основе нашего иллюзорного аквариума лежат вибрации хаоса, то есть ДВИЖЕНИЕ его субстанции само по себе, а вовсе не то, что движется.

Если бы хаос вдруг устал и решил немного передохнуть, погрузившись в неподвижность, наш мир попросту прекратил бы своё существование. Теперь вы понимаете, отчего Будда утверждал, что природа всех проявленных объектов нашего мира пустотна? Ведь если в их основе нет никакой

субстанции, то обнаружить нечто целое и неделимое в таком мире невозможно в принципе. Только не подумайте, будто я утверждаю, что наш мир на самом деле не существует. Иллюзорный мир имеет точно такое же право на существование, как и мир субстанциональный. В конце концов, природа всех проявленных объектов одна, и иллюзия тоже является таким объектом.

Отчего Создатель нашего аквариума решил задействовать столь экстравагантный механизм для своего творения, аквариумным рыбкам судить не дано, а потому оставим домыслы и обратимся к фактам. Коли уж ответить на вопрос «ПОЧЕМУ» мы не можем, то разберемся с тем «КАК» работают алгоритмы создания иллюзии нашего мира, мы точно в состоянии. Для начала просто присмотритесь к тому, что вас окружает. Когнитивного диссонанса не ощущаете? Где же те загадочные вибрации непонятно чего, из которых якобы всё должно состоять? Их нет, зато в наличие имеются вполне узнаваемые объекты, причём как материальные, типа, гор, лесов и рек, так и не очень, наподобие переживаний или мыслей. Откуда же всё это добро берётся, если реально существуют лишь вибрации хаоса?

Полагаю, я не слишком шокирую благородную публику, если скажу, что все объекты нашей иллюзорной реальности являются ничем иным, как интерпретациями тех вибрационных спектров, которые порождает наше собственное сознание. Подобно капельке океана, создающей свой персональ-

ный океан, наше сознание тоже сотворяет свой собственный мирок, состоящий из вибраций. Ведь именно такова его природа, природа хаоса. Дальше сей суп из вибраций превращается в объекты нашей же иллюзорной реальности, и инструментом, который обеспечивает эту волшебную трансформацию, является УМ.

Ум выступает для нас в роли своеобразного переводчика. Все сигналы, которые ум получает от нашего сознания, он переводит с языка спектральных характеристик на язык ментальных концептов. Наша иллюзорная реальность строится именно из этих концептов, а вовсе не из самих вибраций. Воспринимаемые нами зрительные образы, звуки, запахи, вкусовые и тактильные ощущения, даже эмоции и мысли являются ничем иным, как ментальными концептами, которыми ум подменяет вибрации, порождаемые нашим сознанием. Этот инструмент создания иллюзий чётко заточен на то, чтобы взаимодействовать исключительно с вибрациями, игнорируя само содержание источника вибраций. Именно поэтому в нашем аквариуме отсутствует даже такое понятие, как субстанция хаоса.

Наверное, в иллюзорность нашего мира поверить непросто, ведь личный опыт на каждом шагу убеждает нас в том, что мир реален. Попробуйте пробить иллюзорной башкой иллюзорную стенку, и уверяю вас, иллюзорная шишка будет болеть совсем не иллюзорно. И всё же наш аквариум – это всего лишь иллюзия, просто обладающая своим собствен-

ным бытием. Ум постоянно нас обманывает, подсовывая лубочные картинки, вместо реальности. Он как бы заключает наше сознание в непроницаемый кокон яркого и очень достоверного сновидения. Потенциально мы даже способны проснуться, так как наш Создатель оставил для особо мятежных рыбок лазейку, чтобы они могли при большом желании слинять из аквариума. Не даром же в нашем мире развелось столько учений о просветлении, вознесении и выходе из сансары.

Отчего для создания нашего мира Создатель задействовал такой грубый инструмент, не способный разглядеть субстанцию источника, мы можем только гадать. Вряд ли это был такой способ сэкономить на подручных средствах, скорей всего, это было сделано намеренно. Иначе говоря, ум – это не баг, а фича. Зачем-то Создателю приспичило перекрыть нам возможность взаимодействовать непосредственно с субстанцией хаоса. Кстати, само по себе наше сознание на сей подвиг несомненно способно, однако за той красочной ширмой, которую для нас создаёт ум, разглядеть что-то настоящее – это весьма нетривиальная задачка. И пока мы сладко дремлем, не видать нам истинной природы источника как своих ушей.

Это, конечно, досадно, однако в своеобразном формате нашего мира, как, впрочем, и в любом другом деле, имеются не только минусы, но и плюсы. Давайте зададимся вопросом, а понимаем ли мы значимость творения Создателя? Я

имею ввиду значимость не для его автора, а для нас любимых. Только вдумайтесь, какое следствие вытекает из того факта, что наша иллюзорная реальность построена на вибрациях, то есть имеет не субстанциональную, а вибрационную природу. Это следствие носит поистине сакраментальный характер и переворачивает наше представление о мире и нас самих вверх тормашками.

Оказывается, в нашем аквариуме просто по определению нет и не может быть каких-то отдельных частей, существующих независимо и автономно. Мы все не просто связаны, а буквально представляем собой единое целое. Границы между объектами нашей реальности, включая нас самих, условны и иллюзорны, а совокупность аквариумных рыбок – это просто некая полевая структура, где каждый элемент вписан в общую картину мира. Нет даже принципиальной разницы между умершими и живущими, поскольку сознания и тех, и других сотворяют реальность нашего мира в равной степени.

Вас ещё удивляет, отчего у наших предков имелся культ почитания мёртвых родичей? Похоже, в отличие от нас убогих, истинная природа нашего мира не была для них тайной за семью печатями. Сейчас эта информация не то чтобы скрывается, а тупо замалчивается. Нам настойчиво внушают идею о том, что все вещи и люди существуют как бы сами по себе, независимо от нашего сознания. Типа, материя первична, а сознание является всего лишь продуктом жизнедеятельности нашего мозга, наподобие того, как желудочный

сок является продуктом жизнедеятельности нашего желудка.

Этому зомбированию служит всё, начиная с медицины, которая уже давно разделила наши тела на органы и делает вид, что лечит их по-отдельности, и заканчивая наукой с её маразматическими моделями строения атомов и всего космоса в целом. Заметьте, везде присутствуют какие-нибудь отдельные частички, которые куда-то летят и время от времени сталкиваются. Для чего создаются эти дебилские теории, понять несложно, они имеют целью разделить человечество на отдельных индивидуумов, чтобы нам даже в голову не приходило, что мы и наш мир – это единое целое.

Раньше люди понимали, что наш мир един, что в нём нет ничего лишнего или несущественного. Многие древние философы приравнивали значимость самой маленькой букашки к значимости всемогущего властителя. А что теперь? Каждый пытается закуклиться в своём уютном изолированном гнёздышке и при этом воображает, что пребывает в безопасности. Ничего глупее и наивнее даже придумать нельзя. Согласитесь, если в какой-то части яблока завелась гниль, то остальные части тоже рано или поздно пострадают. С нашим миром дело обстоит точно так же. Если какие-то его аспекты или части деградируют, то страдает весь мир в целом. Это же очевидно, но кто-то настойчиво продолжает внедрять идеи разделённости. Может быть, эти умники и есть та самая гниль?

Глава 2. Сущность ума

Вы когда-нибудь задумывались над тем, чем по сути дела является наш инструмент создания иллюзорной реальности под названием ум? Можем ли мы считать его отдельной сущностью, которая управляет нами, как марионетками? Или ум – это неотъемлемая часть нашего сознания? Нужно отметить, что в эзотерическом сообществе бытует немало страховок, представляющих наш ум эдаким вредоносным зверьком, а то и вообще кошмарным монстром, поработившим наше бедненькое сознание. Не стану спорить с тем, что некоторые аспекты работы ума действительно можно рассматривать как негативные, но далеко не все.

Во-первых, давайте уясним одну фундаментальную вещь. НАШ ум не может существовать отдельно от НАШЕГО сознания, как не может существовать сон без спящего. Во-вторых, ум ничего не создаёт в том смысле, что не порождает вибраций хаоса. Этим занимается исключительно наше собственное сознание. Даже ментальные концепты, которыми ум подменяет реально существующие вибрации, не являются плодом его деятельности. Сей иллюзионист не способен ничего создать в принципе, поскольку является всего лишь программой, то есть алгоритмом интерпретации. Сия программа тупо навешивает ярлыки на различные вибрационные спектры и тем самым как бы форматирует нашу реаль-

ность. Каждому спектру соответствует какой-то ментальный концепт. Из грубых вибраций ум лепит материальные объекты, а из тонких – эмоции и мысли.

Есть ли у нас основание, чтобы считать ум инфернальным злом, эдаким аферистом, дуращим людей ради развлечения или ещё каких неясных целей? Думаю, это было бы несправедливо. Можно сколько угодно сетовать на то, что из-за ума мы вынуждены существовать в иллюзорном мире, но правда состоит в том, что в отсутствии ума мы вообще не могли бы существовать. Оказывается, помимо прочих иллюзий реальности, наш проказник создаёт ещё одну поистине спасительную для нас иллюзию, а именно иллюзию отдельности капли от океана. Только это и защищает наши сознания от растворения в источнике, коим для нас является сознание нашего Создателя. У спонтанно проявленных объектов хаоса такой защиты не имеется, а потому они долго не живут.

Разумеется, в действительности никакой отделённости нет, ведь мы – просто вибрации, порождённые сознанием Создателя, и в этом смысле являемся частью изначального хаоса, как и породившее нас сознание. Однако ментальный концепт отделённости создаёт для наших сознаний защитную капсулу, продлевая тем самым существование той проявленной формы, которой мы, собственно, и являемся. Работает это довольно изощрённым способом, ум как бы цепляется за форму и тем самым её фиксирует. Точно так же он защищает и все проявленные объекты нашей персональ-

ной реальности, не позволяя им мгновенно раствориться в нашем сознании. Вот и говорите после этого, что иллюзий не существует.

А откуда ум узнаёт, как ему следует интерпретировать те или иные вибрации нашего сознания? Кто задал ему параметры для форматирования мира? Может быть, это мы сами специально сварганили себе машинку по созданию иллюзорной реальности, позволяющую нам воспринимать наш мир в формате, который отвечает нашим желаниям? Действительно, кому нужны все эти вибрации? Они никак не заменят нам чашечку утреннего кофе, аромат цветущего жасмина или убаюкивающий шум дождя, не говоря уж про всяческие тактильные ништяки, вроде купания в морских волнах или ласкового прикосновения пушистого хвоста любимого котика. А разве можно представить себе жизнь без эмоций или увлекательных путешествий в глубины своего разума? Нет, ум – это не зло, а прямо-таки незаменимая функция нашего сознания.

Версия, конечно, занимательная, но увы, она не объясняет очень многие аспекты. Например, совершенно непонятно, как наше сознание умудрилось создать себе такой инструмент. Очевидно, что БЕЗумное сознание – это просто стихия, которая функционирует спонтанно. Да, эта стихия постоянно проявляется в различных формах, и чисто теоретически, могла бы случайно породить ум. Одна беда, в отсутствии защитной капсулы, которую как раз ум и создаёт, все

проявленные нашим сознанием формы тут же в нём и растворяются. Даже если бы наше сознание и сподобилось создать себе подручный инструмент по форматированию реальности, то он вряд ли имел бы шанс на выживание. Более того, само наше сознание без защиты ума просто не смогло бы существовать.

Какой-то замкнутый круг, не находите? Получается, что ум можно создать только с помощью ума. Прямо-таки классический парадокс о первичности курицы и яйца, то бишь сознания и ума. Курино-яичный парадокс я разрешить не возьмусь, а вот с умом и сознанием дело обстоит не столь уж загадочно. Достаточно предположить, что МОЙ ум вовсе не является проявленной формой МОЕГО сознания, как всё сразу встаёт на свои места. Если наши сознания обладали умом изначально, то вопрос о первичности отпадает сам собой.

Вам ещё не сделалось страшно? А зря, ведь если всё вышесказанное верно, то получается, что наш родимый ум, который мы привыкли считать чем-то очень личным, на самом деле нам не принадлежит. Да, мы им постоянно пользуемся, причём эксклюзивно, никто другой не может думать нашим умом, но мы его не создавали, нам его как бы сдали в аренду. И кто же сподобился снабдить наши сознания защитными капсулами? Тут, как вы сами понимаете, вариантов немного, собственно, он всего один. Разумеется, это сделал тот, кто нас сотворил – наш Создатель, больше вроде некому. Наш

ум является продуктом жизнедеятельности ЕГО, а не нашего сознания.

Нетрудно догадаться, что аренда всегда подразумевает ограничения прав арендатора. Вот и в нашем договоре с Создателем имеются конкретные параграфы, устанавливающие рамки для использования ума. Первым ограничением являются, если так можно выразиться, условно пространственные рамки. В соответствие с ними, взятым в аренду умом можно пользоваться только в нашем благословенном аквариуме, за его пределами ум не работает. Второе ограничение касается функционала ума. Сей инструмент предназначен исключительно для работы с вибрациями нашего сознания, для манипуляций с его субстанцией ум не годится. Третьим условием Создатель ограничил наши права доступа к программным кодам. С помощью ума нельзя изменить алгоритмы программы, которая управляет нашим миром, или выйти за пределы их действия. Иначе говоря, ум не поможет рыбке выпрыгнуть из аквариума.

Довольно жёсткие правила, не так ли. Во всяком случае они не дают нам никакого основания считать ум эдакой волшебной палочкой для удовлетворения наших сибаритских наклонностей. Если уж он и предназначен для того, чтобы воплощать чьи-то желания, то точно не наши, а своего хозяина. Это вовсе не означает, что мы не можем получать от ума какой-то пользы, в конце концов, это же именно он защищает наши сознания от растворения в источнике. Другой во-

прос, а является ли сия защитная функция главной. Думаю, нам придётся ответить на этот вопрос отрицательно. Разве вы стали бы защищать, например, днище своего автомобиля от коррозии, если бы не собирались на нём ездить?

С нами дело обстоит точно так же. Для чего-то мы нужны нашему Создателю, причём не в качестве спонтанной стихии, а как условно сознательные персонажи, обладающие доступом к инструменту форматирования реальности. Полагаю, у нас имеется основание утверждать, что защита наших сознаний – это просто технологическая необходимость, а основной функцией ума как раз и является то самое форматирование. Именно благодаря работе ума мы воспринимаем наш мир таким, каким его задумал наш Создатель. Иначе говоря, с помощью этой навороченной приبلуды Создатель как раз и обеспечивает реализацию своего замысла.

Но как же он это делает? Мы ведь уже выяснили, что каждый из нас порождает свой собственный персональный мирок, в который никому нет доступа. Внедриться в работу нашего сознания и что-то там подкрутить принципиально невозможно, потому что оно функционирует спонтанно. И тем не менее Создатель заставляет наши сознания проявлять именно такую реальность, которая соответствует его замыслу, а в качестве отмычки использует ум. Именно ум объединяет всех аквариумных рыбок в единую полевую структуру, которая служит для нас неким общим информационным пространством, определяющим формат нашего мира.

Но разве это не странно? Вроде бы ум у каждого из нас свой. Как же эти персональные инструменты умудряются нас объединять? Оказывается, тот ум, который мы знаем, и которым постоянно пользуемся, вовсе не является самостоятельной программой, это всего лишь клиентская часть сетевого софта, управляющего нашим общим инфополем. Клиентские части программы постоянно коммуницируют с его сетевой составляющей и таким образом осуществляют постоянный энерго-информационный обмен отдельных сознаний с общим инфополем.

Конечно, можно усомниться в том, что такое коммуникационное пространство вообще существует, но лично мне представляется, что для сомнений нет никаких оснований. Если реальность нашего мира имеет вибрационную природу, то все его обитатели просто по определению должны являться единой полевой структурой. На самом деле упоминаний об инфополе в нашем коммуникационном пространстве полно. Кто-то называет его ноосферой, другие ссылаются на хроники Акаши, а в последнее время по понятным причинам для его обозначения стало модно употреблять термин «матрица».

Все эти названия как бы априори предполагают, что наше общее инфополе нематериально. Однако это не совсем верно, поскольку сия конструкция обеспечивает взаимодействие наших сознаний во всём диапазоне частот, в том числе и тех, которые соответствуют материальному миру. Да, мы

действительно не можем заглянуть в чужой персональный мирок, зато с помощью нашего общего инфополя мы можем общаться и влиять на другие сознания. Однако не стоит думать, что функционал инфополя ограничивается коммуникацией между аквариумными рыбками, главной его задачей является таки то самое форматирование реальности всего аквариума.

Вы же не думали, Создатель мог отдать столь принципиальный вопрос на откуп своим неразумным творениям? Отдельные незначительные детали нашей персональной реальности, конечно, в какой-то мере зависят от наших хотелок, но формат всего мира – это императив, отражающий его замысел. Все параметры интерпретаций, которыми играет наш ум, жёстко зафиксированы в сетевой части этого софта. Сколько бы мы ни мнили ум своей личной собственностью, но он даже на йоту не может отклониться от этих параметров.

Так что если какому-то спектру положено стать тыквой, то он никак не превратится в золочёную карету Золушки. Более того, этот спектр будет тыквой для КАЖДОЙ аквариумной рыбки и не изменит своего значения ни сегодня, ни завтра, ни вообще до окончания времён, то бишь за всё время жизни нашего аквариума. Вот таким образом Создатель и осуществляет стандартизацию наших индивидуальных реальностей под единый шаблон.

Согласитесь, это весьма полезная фишка. Представляете,

что бы случилось, если бы ум руководствовался не алгоритмами программы, а буйной фантазией отдельных рыбок? Наша персональная реальность превратилась бы в полный сумбур. Сегодняшний плюшевый медведь завтра становился бы, например, фарфоровой чашкой, а из кухонного крана, время от времени сыпался бы лёд или вырывались клубы дыма. Но главное, такие разные индивидуальные мирки никак нельзя было бы сшить в единую реальность, и замыслу Создателя никогда не удалось бы осуществиться. Так что мы должны признать, что его проект был продуман до мелочей и не оставил нам лазейки, чтобы всё испоганить.

Но если от нас толком ничего не зависит, то корректно ли считать жителями этого аквариума наши сознания? Может быть, следует признать, что в нём живёт ум? Что ж, в определённом смысле это так и есть, однако не стоит забывать, что ум – это просто программа, и без привязки к объекту программирования, то бишь нашему сознанию, его существование бессмысленно. А вот наши сознания, напротив, являются вполне себе самостоятельными объектами, которые, теоретически, могли бы существовать сами по себе, без привязки к аквариуму. В аквариумных рыбках нас превращает именно ум. Впрочем, большинство рыбок настолько жёстко ассоциируют себя со своим умом, что уже не видят разницы. В результате, эта программа по факту превратилась в жителя аквариума, и до тех пор, пока наши сознания и ум составляют как бы одно целое, мы будем оставаться всего

лишь марионетками, как нас и страшат эзотерики.

Только не подумайте, что я как-то принижаю нашу роль в творении Создателя. Напротив, эта роль гораздо важнее, чем мы даже можем себе представить. Ведь это именно наши сознания создают проявленную реальность этого мира, правда, по заданному шаблону, но кого это волнует. Наши сознания, словно ткацкие станки с программным управлением, производят ткань реальности, не останавливаясь ни на миг. Челноком для нас служит ум, а нитями – вибрации нашего сознания. Ну а программу станку, которая определяет тип и качество ткани, как вы догадываетесь, задал Создатель.

В этой схеме наши сознания представляют из себя эдакие батарейки, питающие жизненной силой ментальные концепты, которые формируют нашу персональную реальность. Все эти концепты создаются, хранятся и дистрибуцируются программой ума, которая словно нити паутины связывает всех паучков в единое паутинное пространство. Вот таким мудрёным способом Создатель канализирует энергию наших сознаний для реализации своего замысла.

По идее, наши сознания могли бы служить источником жизненной силы и в отсутствии ума, поскольку такова уж наша природа, однако создать мир на основе подобного стихийного элемента питания было бы невозможно. Помимо того, что без управления каждый станок производил бы свой сорт ткани, которую никак нельзя было бы сшить в единое полотно, так в добавок и работал бы он сущие мгновения.

Срок жизни спонтанно проявленной формы источника весьма ограничен, поскольку проявление и растворение в естественной среде друг друга уравнивают. Защищая наши сознания от растворения в сознании Создателя, ум тем самым продлевает время эксплуатации батарейки. А защитные в сетевую часть программы параметры ткани реальности, не позволяют станкам отклониться от замысла Создателя.

Теперь понятно, чем мы оплачиваем аренду ума? А вы считали, что нам подарили жизнь за красивые глазки? Если подобные представления о высших силах действительно присутствовали в вашем представлении о мироздании, то пришла пора избавиться от этой наивной веры в благостного боженьку. Сами подумайте, ну разве хоть что-то в нашем мире свидетельствует о том, что его Создатель является конченным альтруистом? Да, этот мир построен на чётких правилах, которые временами, хотя далеко не всегда, сильно смахивают на законы некоей высшей справедливости. Но в его алгоритмах точно нет такой вещи, как халява.

Если взаимовыгодное сотрудничество с Создателем представляется вам оскорбительным, то задайте себе вопрос о конечной цели Творения, и всё сразу встанет на свои места. Только не подумайте, будто я утверждаю, что знаю, зачем Создателю понадобилось сотворять наш мир, я просто пытаюсь обратить ваше внимание на сам конечный продукт. Что является этим продуктом: мир целиком или только его обитатели? Полагаю, ответ однозначен. Мы представляем из се-

бя лишь часть творения и играем в нём вполне определённую роль.

Впрочем, грех жаловаться, всё на ткацкой фабрике Создателя устроено весьма рационально и необременительно для работников, поскольку создание проявленных форм является естественной функцией наших сознаний. Нам даже нет нужды осознавать тот факт, что мы являемся истинными творцами нашего мира, по крайней мере, технически. Всё автоматизировано и работает как часы.

Глава 3. Тело – это фильтр

Не кажется ли вам, что количество объектов нашей проявленной реальности некоторым образом ограничено? Вы, конечно, можете возразить, что это происходит из-за того, что наш мир отформатирован параметрами интерпретаций, зашитых в программу ума, и какие-то вибрации нашего сознания просто не становятся объектами реальности нашего мира. Спешу согласиться с этим утверждением, однако давайте уточним, а за счёт каких механизмов происходит разделение на правильные и неправильные вибрации. Вряд ли хаос, которым по своей сути является содержимое нашего сознания, послушно порождает только правильные вибрации и избегает волюнтаристских порывов. На то он и хаос, чтобы функционировать спонтанно.

Тогда, может быть, отсеивает ли ум? Какие-то вибрации он интерпретирует, а непонравившиеся – тупо игнорирует. Подозреваю, что если бы уму были предоставлены такие полномочия, то из послушного инструмента он очень быстро превратился бы в хозяина нашего мира и смог бы послать куда подальше Создателя со всеми его претензиями. Согласитесь, ни один программист не стал бы создавать программу, которая была бы способна присвоить себе управление его творением, и подозревать нашего Создателя в легкомыслии у нас нет никаких оснований. Корректно работаю-

щему уму должно быть глубоко фиолетово, какие вибрации интерпретировать. Был бы в наличии сигнал, а уж его обработка должна осуществляться в автоматическом режиме.

Но если бы ум действительно превращал в объекты реальности буквально все вибрационные спектры наших сознаний, то о порядке и гармонии можно было бы сразу забыть. Тогда наш мир должен был бы представлять из себя полный сумбур и нагромождение самых невообразимых форм, ведь функционирование хаоса невозможно ограничить. Однако этого не происходит, наш мир ведёт себя дисциплинированно, как послушный оловянный солдатик. Чудо, однако. Ну и как же наш Создатель решил сей ребус? Оказывается, весьма изящным способом. Для того, чтобы как-то фильтровать сей разгул стихии, он просто установил между сознанием и умом систему шлюзов в количестве двух штук, обеспечивающих доставку до ума только нужной информации и отсеивающих всё остальное.

Первым, можно сказать, естественным фильтром служит сама проявленная форма нашего сознания. Нетрудно догадаться, что акт творения нас любимых не был спонтанным. Наш божественный программист каким-то непостижимым для нас образом заставил своё сознание проявиться в виде вибраций определённого спектрального состава, которые и стали нашими сознаниями. Как именно ему удалось структурировать хаос в соответствии со своими задумками – это вопрос вторичный, главное, что в результате его творческой

активности на свет появились сознания, способные создавать реальность, соответствующую его замыслу.

Но каким образом форма способна повлиять на тот кусочек первозданного хаоса, который в ней заключён? Боюсь, ответ может вас обескуражить: никаким. Хаос потому так и называется, что является стихией спонтанной и ничем не ограниченной. Форма никак не может управлять спектральным составом генерируемых сознанием вибраций, а вот что она может делать, так это регулировать распространение определённого типа вибраций за свои пределы. Те вибрации, которые совпадают со спектром наших сознания, усиливаются, а остальные гасятся.

Сей процесс можно наглядно проиллюстрировать на примере интерференции расходящихся кругов на воде, когда мы бросаем в неё камушки. Если камушки одинаковые, то волны, распространяющиеся от места их падения, будут усиливать друг друга, а если разные, то волны от большего камня будут гасить более мелкие. Проявленная форма нашего сознания работает схожим образом, позволяя распространяться лишь вибрациям определённого, схожего с ней самой спектра. Таким образом и осуществляется первичный отсев вибрационных спектров, которые не соответствуют заданному Создателем формату его творения.

Нужно сказать, что первый фильтр довольно грубый, он ограничивает набор возможных объектов нашего мира не столь уж значимо. На самом деле этот набор существенно

богаче, нежели всё то, с чем мы имеем дело в действительности. Иначе говоря, потенциал нашего сознания значительно превосходит степень его реализации. Львиная доля вибрационных спектров, производимых нашим сознанием, уходит в утиль. И причиной сей несправедливости является работа второго, более тонкого фильтра, которым является наше тело. Программа Создателя функционирует таким образом, что до ума могут доходить лишь те вибрации, которые наше тело способно воспринимать, всё остальное безжалостно отсекается.

В этом смысле можно уверенно утверждать, что формат мира, в котором мы все процветаем, определяется вовсе не творческой активностью нашего сознания, а взаимодействием ума и тела. Сознание лишь питает этот иллюзорный мир, вливая в него свою жизненную силу в форме вибраций, а форматирование иллюзии происходит посредством двух инструментов, которыми нас снабдил Создатель: умом и телом. Как мы уже выяснили ранее, ум представляет из себя софт, интерпретирующий вибрации наших сознаний в виде ментальных концептов. А какова же природа фильтра тела? Это что, какой-то специальный приборчик, который Создатель выдал каждому из своих творений в дополнение к программному обеспечению в виде ума?

Согласитесь, гипотеза весьма многообещающая. Отчего бы действительно ни объединить ум и тело в некий единый агрегат, типа, телоум, в котором тело является хардверной,

а ум софтверной составляющей? Увы, несмотря на красоту сей версии, она не дружит с реальностью. Никаких приборчиков Создатель нам не выдавал, более того, в отличие от ума, являющегося порождением ЕГО сознания, своё тело мы создаём сами. И кстати, оно вовсе не является приборчиком. Тело – это часть сотворяемой нами реальности, наравне с внешним антуражем, а потому является таким же ментальным концептом, как, например, дерево, растущее под нашими окнами, или салатик оливье, украшающий новогодний стол.

Чисто формально, тело должно быть для нас не более значимым, чем окружающий пейзаж, однако это не так. Отчего-то мы чётко делим всю проявленную реальность на «я» и внешнее окружение. Думаете, это такой психоз? А вот и нет, для подобного восприятия реальности у нас имеются весомые основания. Тонкий фильтр тела, который позволяет уму форматировать нашу реальность, занимает в ряду проявленных объектов особое место. Собственно, именно с создания этого фильтра и начинается работа ума с вибрациями нашего сознания. Но дело не только в очерёдности, в добавок ум берёт тело за ТОЧКУ ОТСЧЁТА и строит всю нашу реальность как бы вокруг нашего тела. Иначе говоря, именно параметры наших тел определяют формат нашей реальности.

Отсюда следуют два довольно интригующих вывода. Во-первых, можно с уверенностью утверждать, что мир аквари-

ума в точности соответствует требуемым параметрам для нормальной жизнедеятельности тел рыбок, а во-вторых, трансформация тела неизбежно приведёт к изменению реальности. Стоит сместить точку отсчёта, и у нас получится совсем другая результирующая картинка. Кстати, с подобной трансформацией мы сталкиваемся ежедневно, вернее, еженощно. Когда мы засыпаем, наше тонкое тело выходит за пределы физического, и ум начинает создавать реальность сновидения, взяв за точку отсчёта наше тонкое тело. Именно поэтому сновидения обладают такой подвижностью, а объекты реальности в них гораздо менее фиксированы, нежели объекты, которые мы воспринимаем во время бодрствования.

Вы представляете, какой подарочек мы получили от Создателя? Если ум нам не принадлежит и подчиняется исключительно своему хозяину, то телом-то мы имеем полное право распоряжаться по собственному усмотрению, а вместе с телом и всей своей реальностью. Ага, как же. Вы правда решили, что Создатель мог поступить столь безответственно, чтобы отдать в руки своих неразумных творений бразды правления от созданного им мира?

Давайте не забывать, что тело является частью нашей реальности, а значит, форматируется всё тем же умом, который действует исключительно в рамках параметров, прописанных в программе Создателя. Так ведь и этого мало, в добавок наши умы постоянно контактируют с инфополем, ко-

торое подгоняет концепты, относящиеся к нашим телам, под единый стандарт. Так что отрастить себе крылья или хвост в индивидуальном порядке нам никто не позволит. Думаю, резоны, которыми руководствовался Создатель, ограничив нашу фантазию в отношении наших тел, понятны. Если тело служит фильтром, то для создания реальности заданного формата, сей фильтр должен обладать определённой пропускной способностью в каждом конкретном частотном диапазоне.

Впрочем, это вовсе не означает, что у нас совсем нет возможностей воздействовать на эту пропускную способность. Более того, способов такого воздействия на настоящий момент напридумывали великое множество, правда, в основном эти техники направлены на работу с физическим телом. А зря, ведь частотный диапазон нашего фильтра не ограничивается грубыми вибрациями. Потенциально он способен пропускать такие высокие частоты, для которых в человеческих языках даже названия не имеется. Попробуйте, к примеру, определиться с теми объектами проявленной реальности, которые наш фильтр воспринимает в диапазоне атманического тела, и вы сразу получите представление о его возможностях.

К сожалению, амплитуда вибраций выше ментального диапазона у наших нынешних тел настолько низка, что всерьёз говорить о соответствующих объектах проявленного мира не приходится, они для нас остаются чем-то потусто-

ронным и мистическим. Но так было не всегда, и мифы многих народов свидетельствуют о том, что когда-то тела людей были не такими, как сейчас. Соответственно, и реальность нашего мира отличалась от нынешней. Получается, параметры, которыми руководствуется ум при сотворении наших тел, подвержены изменениям. Но как такое может быть? Ведь эти параметры намертво зашиты в сетевую программу ума.

Неужели нашему божественному программисту больше нечем заняться, кроме как играть с телами своих творений? В конце концов, это ведь не такая уж тривиальная задачка, нужно лезть в программные коды и изменять параметры интерпретаций ума. К чему все эти заморочки? Что ж, поспешу обрадовать всех свободолюбивых аквариумных рыбок, которым претит вмешательство высших сил: изменения наших тел инициируются вовсе не нашим Создателем, а нами самими. Дело в том, что параметры интерпретаций, которыми оперирует наш ум, зафиксированы не жёстко, они являются не константой, как вы могли бы подумать, а функцией одного весьма нетривиального фактора – нашего ЖЕЛАНИЯ.

Можете сколько угодно стебаться над сим экстравагантным предположением, но оно базируется на конкретном факте, а именно на спектральных характеристиках наших сознаний. Как вы думаете, на какой диапазон приходится наибольшая амплитуда исходного сигнала, идущего от сознания

к уму? Логично было бы предположить, что в материальном мире максимум должен приходиться на грубые вибрации, соответствующие физическому телу. Однако в таком случае и фильтр этого самого тела тоже должен был бы пропускать максимум именно грубых вибраций, и мы должны были бы воспринимать наш мир совсем иначе, например, ощущать боль окружающих нас объектов как собственную.

Разумеется, если кольнуть человека иголкой в попу, то игнорировать такой сигнал он точно не сможет. А как насчёт того, чтобы ощутить боль стула, на который мы эту попу приземляем? Разумеется, мы можем услышать скрип дерева или пластика, но это уже вторичные, более высокочастотные сигналы, а ФИЗИЧЕСКИ мы его боль не чувствуем. Да что там говорить про какой-то стул, даже о страданиях любимого пёселя мы можем судить лишь по внешним признакам и эманациям его астрального тела.

В действительности низкие вибрации, соответствующие физическому диапазону, нам доступны весьма слабо, зато астральный диапазон у людей не просто самый богатый, но и самый интенсивный. Мы способны испытывать такой широкий набор всевозможных чувств, что даже слов для всего этого добра в нашем языке не имеется. И наибольшая пропускная способность фильтра тела приходится как раз на область вибраций, которую буддисты называют эмоцией страсти, то есть на наши желания. Не удивительно, что наши самые страстные хотелки склонны материализовываться. Кста-

ти, то, чего мы так же страстно НЕ хотим тоже имеет вредоносную привычку воплощаться в реальности. К сожалению, у нашего ума тупо отсутствует такая функция, как распознавание эмоциональной окраски астральных эманаций, он ориентируется сугубо на частоту и амплитуду получаемого сигнала.

Думаю, теперь вам должно быть понятно, почему в качестве элемента управления форматом наших тел Создатель выбрал наши желания. Просто это самый сильный из имеющихся сигналов. Вы представляете, как нам повезло? Наш божественный программист мог сотворить любой мир по своему вкусу, но он сотворил для нас МИР ЖЕЛАНИЯ. Получается, что антураж нашего аквариума можно в лёгкую преобразить в соответствии с нашими фантазиями. Как говорится, было бы желание. И кстати, отрастить себе крылышки, тоже было бы очень даже неплохо.

Уж не погорячился ли наш Создатель с выбором главного действующего фактора? Увы, он и тут предусмотрел защиту от дурака и энтузиаста. Вне зависимости от каких бы то ни было факторов, наша реальность управляется нашим общим инфополем. Иначе говоря, хотя наша реальность индивидуальна, мы создаём её коллективно. Чтобы добиться хотя бы незначительных изменений реальности нашего мира, придётся синхронизовать желания если не всех, то значительного количества обитателей аквариума. Полагаю, это уже задачка иного уровня сложности. Вот такой обидный по-

ворот.

Разумеется, свой персональный мирок мы способны немного подрихтовать, но лишь в незначимых деталях, а вот обо всё мире говорить даже не приходится. Но если у нас кишка тонка воздействовать на формат наших тел и реальности в целом, то кто же тогда это делает? Мы же не можем не замечать, что и то, и другое по факту постоянно меняется. Обещаю, об этом занимательном аспекте нашей жизни мы обязательно поговорим, но позже. Наберитесь терпения.

Глава 4. Инфополе

Давайте подытожим наши знания о процессе создания реальности нашего мира. Итак, на первом этапе наше сознание создаёт очередную форму в виде вибрационного спектра. Если эта форма соответствует критериям программы, то пройдя через два фильтра, она достигает ума. Если же не соответствует, то отсеивается и просто растворяется в нашем сознании. На втором этапе в дело включается ум. Каждую дошедшую до него форму он интерпретирует, превращая вибрационный спектр в ментальный концепт, для чего использует параметры интерпретаций, прописанные в программе Создателя. Третий этап представляет из себя энерго-информационный обмен с инфополем, который мы сейчас и рассмотрим во всех подробностях.

Сформированный ментальный концепт ум отправляет в наше общее информационное поле для консолидации с вкладами остальных жителей аквариума, после чего скачивает результирующую картинку, которую и презентует нашему сознанию в качестве самой что ни на есть реальной реальности. Вот таким мудрёным способом каждый из нас вносит свою лепту в создание нашего мира. Иначе говоря, мы не просто питаем его энергией своих сознаний, но в добавок создаём запас строительного материала для возведения сего величественного здания. Думаю, нам должно льстить, что

Создатель использует наши сознания не только как тупую батарейку, но и как источник ментальных концептов, которые аккумуляруются нашим общим инфополем.

Нетрудно догадаться, что процесс производства ментальных концептов циклический, то бишь повторяется для каждой проявленной формы нашего сознания. Помимо циклическости он характеризуется непрерывностью. Иначе говоря, наше сознание создаёт не одну, а множество проявленных форм одновременно, причём между актами творения отсутствуют перерывы. Разумеется, помимо проявления, имеется в наличие и растворение проявленных форм в нашем сознании, однако в отличие от процессов, происходящих в изначальном хаосе, растворение не происходит мгновенно, так как наш ум защищает проявленные формы нашего сознания, как бы фиксируя на время соответствующие вибрационные спектры. Только когда ум перестаёт цепляться за какую-либо форму, она может раствориться и прекратить своё существование.

Обратите внимание на тот факт, что конечный вид нашей персональной картинке реальности определяется вовсе не на индивидуальном уровне, как бы нам того ни хотелось, а на уровне инфополя. Представляете, какая засада? Наш трудяга-ум пашет как раб на галерах, переводя продукты жизнедеятельности нашего же сознания на язык ментальных концептов, но использовать результаты совместного труда сознания и ума мы не можем, поскольку всё это богатство сливается

в инфополе. И лишь после этого каждому из нас выделяется некая доля общего продукта, причём далеко не всегда предсказуемая. Ну прям какой-то колхоз, только отнюдь не добровольный.

Получается, содержание нашей индивидуальной картинки реальности находится в зоне, которую мы не в состоянии контролировать, поскольку оно напрямую зависит от того, за какие ментальные концепты наш ум зацепится и скачает из нашего общего информационного пространства. С одной стороны, это является существенным недостатком процесса формирования реальности, но с другой стороны – вроде бы своего рода бонусом. Очевидно же, что богатство ментальных концептов, содержащихся в инфополе, должно на порядки превосходить возможности каждого отдельно взятого сознания. Всё верно, однако не стоит обольщаться, любые пряники в нашем аквариуме всегда идут в комплекте с кнутом, а вернее, с ограничениями.

Первым ограничением является само содержание нашего инфополя. Как вы догадываетесь, туда могут попадать только те ментальные концепты, которые соответствуют вибрационным спектрам, удовлетворяющим критериям отбора, то есть прошедшие через фильтр тела. Иначе говоря, наша персональная реальность не может выйти за рамки, обусловленные пропускной способностью фильтра. Какими бы продвинутыми йогами мы ни стали, но до тех пор, пока нашей реальностью управляет ум, наши тела так и останутся челове-

ческими, а мир – материальным. Уму тупо неоткуда взять для нас другие, более прикольные или экзотичные ментальные концепты.

В качестве второго ограничения служит теория вероятности. При всей непредсказуемости результата энерго-информационного обмена между умом и инфополем, с наибольшей вероятностью ум уцепится не за наши хотелки, а за доминирующие концепты, то есть за те, которые разделяет большое количество участников данного процесса. Если бы это было не так, то все наши самые буйные фантазии непременно воплощались бы в реальности, причём у каждого – свои. Увы, наша персональная реальность далеко не столь податлива, как нам бы того хотелось, потому что на неё довлеет, так сказать, мнение большинства.

Итак, мы можем констатировать две вещи. Во-первых, формат нашей персональной реальности может сильно отличаться от того вклада, который мы внесли в наше общее инфополе, а во-вторых, он всегда ограничен параметрами нашего тела, с одной стороны, и принципом доминантности, с другой. Нетрудно догадаться, зачем Создателю понадобилось вводить последний критерий отбора. Именно так и осуществляется стандартизация наших персональных реальностей под заданный им шаблон и поддерживается устойчивость мира в целом. Если кто-то из жителей нашего аквариума и сподобится сварганить нечто особо невообразимое, то такой концепт, скорей всего, останется невостребованным

большинством рыбок и, следовательно, не будет воплощён в нашей общей реальности.

Помимо хранилища ментальных концептов, инфополе также служит для нас средством коммуникации. Если бы наши умы не были связаны общим информационным пространством, то внедриться в персональную реальность каждого отдельного обитателя аквариума было бы невозможно. В конце концов, она ведь строится на основе вибраций нашего собственного сознания, не так ли. По идее, каждый из нас одинок в проявленном его сознанием мире, и никто извне не может проникнуть в этот мир, как не может думать чужим умом. Можете даже не сомневаться в том, что все те гадости, которые вы, злорадно посмеиваясь, делаете своим недругам, вы на самом деле делаете самому себе. Кстати, проявляя любовь к ближнему, вы тоже любите себя.

Однако откуда-то в нашем маленьком уютном мирке так появляются другие люди и даже смеют вмешиваться в нашу жизнь, вопреки нашим желаниям. Это становится возможным благодаря энерго-информационному обмену с инфополем, который осуществляется умом. Разумеется, речь не идёт о том, чтобы чужие сознания действительно внедрялись в нашу персональную реальность. То, что мы воспринимаем как другие живые существа – это всего лишь ментальные концепты, которые наш ум скачивает из инфополя. Эти объекты формируются не нашим сознанием, а сознаниями других обитателей аквариума и сливаются их умами в наше

общее коммуникационное пространство.

Проще всего сей процесс можно описать с помощью модели сетевой компьютерной игры, когда картинки на экранах мониторов подключённых в сеть компьютеров отражают не истинный облик участников игры, а образы неких аватаров, с которыми эти участники ассоциируются. Нужно сказать, что компьютерная модель вообще довольно корректно отражает реальность нашего мира, в том числе и в плане осуществления коммуникации между его обитателями. Если в рамках данной модели представить отдельные компы как сознания жителей нашего мира, тогда наше общее инфополе можно считать своего рода сервером.

Как же общаются пользователи местных компьютерных программ? Нетрудно заметить, что для этого они используют две принципиально разные схемы. Реализация одной или другой схемы зависит от конфигурации компьютерной сети. В одноранговых сетях коммуникация осуществляется напрямую между компами, а в многоуровневых – через сервер. Аквариумные рыбки в нашем благословенном аквариуме обладают теми же двумя возможностями, однако в настоящее время используют лишь одну из них, а именно коммуникацию через инфополе.

Только не подумайте, что я имею ввиду общение исключительно с помощью многочисленных гаджетов. В данном контексте мы можем говорить и о непосредственном контакте, вроде застольной беседы или болтовни с приятелями. Это

только кажется, что мы коммуницируем напрямую, по схеме одноранговой сети, однако на самом деле коммуникация осуществляется через инфополе по типу «послал запрос – получил ответ». Ну и зачем мы всё так усложняем? Может быть, прямая коммуникация в нашем аквариуме заблокирована специальными алгоритмами? Вовсе нет, просто для аквариумных рыбок она сделалась недоступной роскошью.

Нужно сказать, что само по себе знание о таком способе коммуникации пока сохраняется в нашем информационном пространстве под всяческими заумными названиями вроде телепатии, чтения мыслей или эмпатического воздействия. Более того, время от времени какой-нибудь аквариумной рыбке даже удаётся осуществить его на практике, однако в своей массе мы давно уже утратили эти способности. Не удивительно, что мы стали относиться к подобным явлениям с изрядной долей скепсиса.

Конечно, можно презрительно посмеяться над сим бесполезным багажом. Зачем нам телепатия, когда технологии позволяют нам с лёгкостью общаться хоть с соседом по дому, хоть с незнакомцем, живущим на другом конце земли? В конце концов, многоуровневые сети – это явный прогресс по сравнению с одноранговыми. К сожалению, наш самодовольный оптимизм в данном случае не оправдан. Общение через инфополе имеет целый ряд существенных недостатков. Во-первых, оно обуславливает искусственную изоляцию наших сознаний, так как не даёт им возможности объединить-

ся в единую полевую структуру. А во-вторых, в результате непредсказуемости работы наших умов при коммуникации через инфополе неизбежно возникают ошибки.

Искажение исходного послания зачастую происходит ненамеренно, просто в силу специфики энерго-информационного обмена между клиентской и сетевой частями программы ума. Думаю, каждый из нас сталкивался с подобными досадными случаями и сетовал на то, что «окружающие нас не понимают». При телепатической связи недопонимание в принципе невозможно, поскольку между собеседниками не стоят алгоритмы инфополя. Впрочем, искажения в посылаемых и принимаемых нами сообщениях могут возникать не только естественным путём, но и в результате целенаправленной диверсии. Их могут вносить третьи лица, обладающие способностью манипулировать нашим инфополем.

Ну и что это за загадочные диверсанты? Неужели кто-то, помимо нашего Создателя, может внедриться в сотворённый им мир, да ещё на уровне, дающем доступ к нашему инфополю? Сомнительный тезис, не так ли. И всё же он соответствует реальному положению дел. Да, такие существа имеются, более того, они постоянно манипулируют нашим аквариумом и его обитателями, но сейчас мы о них говорить не будем. Полагаю, я уже достаточно заинтриговала читателей страшилками на тему «спасите, нас дёргают за ниточки какие-то иномирные монстры», но как профессиональная Шахерезада на сём и закончу «дозволенные речи» и перейду к

другой, не менее интригующей теме.

Глава 5. Альтернативные реальности

Давайте прикинем, что произойдёт, если наши умы закачают в инфополе совершенно несовместимые или даже взаимоисключающие концепты. В конце концов, мы ведь разные, и наши сознания просто по определению не могут все разом генерить одинаковые вибрации. Как же в таком случае синхронизовать наши вклады в общую картинку реальности? Вопрос несомненно важный, и для прояснения сего занимательного аспекта нам следует разделить его на две части. Первая часть касается жизни концептов, как таковых, а вторая – жизни реальностей, созданных на основе этих концептов.

В отличие от спаянного тандема сознания и ума, инфополе не сотворяет реальности нашего мира, оно является всего лишь хранилищем концептов, причём абсолютно любых, в том числе и взаимоисключающих. Все концепты преспокойненько сосуществуют в инфополе на соседних полочках подобно тому, как пакет молока может храниться в наших холодильниках рядом со свежими огурчиками. Сами по себе концепты не конфликтуют, эта прерогатива остаётся за реальностями, построенными на взаимоисключающих концептах. Иначе говоря, молоко с огурцом могут совершенно безопасно храниться рядышком, но если мы вздумаем их употребить, и они встретятся не в холодильнике, а в нашем же-

лудке, то устроят нам бадабум.

С нашим аквариумом дело обстоит точно так же, как с холодильником, в котором хранятся несовместимые продукты. Концепты могут получить шанс создать конфликтную ситуацию, только если умы разных аквариумных рыбок вздумают их употребить, то бишь скачать из инфополя, причём одновременно. Но разве это такое уж невероятное событие? Не может быть, чтобы Создатель аквариума не предусмотрел каких-нибудь специальных мер для предотвращения конфликтов между реальностями, типа запрета на одновременное использование умами аквариумных рыбок взаимоисключающих концептов.

Не хочется разочаровывать всех почитателей таланта нашего божественного программиста, но приходится констатировать, что такого запрета не существует. Все концепты находятся в инфополе в свободном доступе, и вероятность того, что умы разных аквариумных рыбок зацепятся за разные концепты, довольно значима. Более того, сей сценарий реализуется постоянно. Ну и почему же тогда наш аквариум до сих пор не превратился в поле битвы персональных реальностей аквариумных рыбок? А кто сказал, что не превратился? Эта война действительно имеет место быть, просто воюющие стороны не склонны к взаимному уничтожению. В отличие от наших политиканов, они стремятся к мирному сосуществованию.

Но как в рамках одного мира могут мирно уживаться раз-

ные реальности? Оказывается, очень даже могут, и объясняется их невероятная уживчивость спецификой механизма формирования нашей индивидуальной картинки реальности. Дело в том, что клиентская часть программы ума не консолидирует все сигналы, поступающие от нашего сознания, она обрабатывает каждый сигнал отдельно. Получил – проинтерпретировал – отослал получившийся ментальный концепт в инфополе – скачал соответствующий ответный концепт – презентовал его сознанию. И так с каждым сигналом, прошедшим фильтр тела. Иначе говоря, картинка нашей персональной реальности не цельная, как, например, бронзовая статуя, скорее, она похожа на мозаику.

Подобно тому, как мозаика складывается из камушков или кусочков цветного стекла, наша персональная реальность складывается из отдельных концептов. Соединяет эти разрозненные кусочки в мозаику не ум, а наше сознание. В результате, каждая аквариумная рыбка сотворяет свой индивидуальный мозаичный шедевр из самых разнообразных концептов, полученных от клиентской части ума. Ну а поскольку ум является индивидуальным инструментом, и его работа управляется отчасти вероятностными процессами, а отчасти нашей волей, то в аквариуме принципиально нет и не может существовать двух рыбок, чьи реальности совпадали бы полностью.

Вся гениальность алгоритмов нашего мира заключается в том, что они позволяют сосуществовать этим индивидуаль-

ным картинкам в единой реальности. Например, если кто-то вдруг проголодался, то в его реальности, скорей всего, появится что-то съестное, но это не обязательно затронет всех обитателей аквариума. Кто-то в это же самое время может заниматься, например, физическим трудом, а другой тупо спать. Но эти различия никак не мешают нам сосуществовать в едином энерго-информационном пространстве с другими обитателями нашего аквариума.

И каким же образом эти реальности совмещаются? Ответ прост – по принципу доминантности. Дело в том, что формат нашей реальности определяется в основном доминирующими концептами, а детали индивидуальных реальностей могут и различаться. Примером стабильно доминирующего концепта может служить наше восприятие воды как жидкости без цвета и запаха. А вот погода, к примеру, является уже менее доминирующим концептом, и потому в реальности одних рыбок идёт дождь, а в реальности других – на небе ни облачка. Однако и те и другие рыбки вполне могут сосуществовать в единой реальности, где вода жидкая.

Другими словами, если при всём многообразии индивидуальных оттенков и форм мозаики отдельных рыбок представляют из себя одну и ту же смысловую картинку, например, условного «зайца», то все любители длинноухих будут частью единой реальности. Можете даже не сомневаться в том, что в нашем аквариуме всегда имеется достаточное количество рыбок, которые разделяют с вами основные доми-

нирующие концепты, а потому, несмотря на персонализацию, в своей реальности рыбки не одиноки. Вы можете годами не общаться с вашим соседом по лестничной клетке, но городской антураж и внутренность дома вы будете воспринимать примерно одинаково.

Впрочем, всему есть предел. Если различия действительно значимы, то совместимость индивидуальных реальностей оказывается невозможной. Например, в чьей-то реальности какой-то человек умер, а в другой он живет всех живых. И что же тогда? Война реальностей на полное уничтожение соперника? К счастью, для таких экстремальных случаев Создатель нашего аквариума специально создал алгоритм разрешения конфликтов, вернее, даже два алгоритма. Первый из них предусматривает образование множественных реальностей, а второй – их слияние. Иначе говоря, вместо того, чтобы бороться друг с другом, взаимоисключающие картинки просто некоторое время существуют в альтернативных реальностях, после чего эти реальности снова сливаются.

Время жизни альтернативных реальностей может быть весьма значительным, что является причиной таких фантомов, как, например, эффект Манделы или дежавю. Как правило, долгоживущие реальности построены на различных доминирующих концептах. Иначе говоря, если ваша персональная мозаика отражает не условного «зайца», а например, «волка», то вам придётся разделить одну реальность с почитателями серого хищника, а не безобидного ушастика.

На всякий случай уточню, что «заяц» или «волк» в данном контексте служат просто метафорой для набора доминирующих концептов, которые, собственно, и определяют формат проявленной реальности.

Тут самое время схватиться за сердце от ужасной перспективы бесконтрольного размножения реальностей нашего мира. Спешу успокоить особо нервных читателей, ничего подобного не происходит, поскольку доминирующих концептов в нашем хранилище ограниченное количество. Большинство альтернативных реальностей, построенных на, так сказать, вторичных концептах, существуют считанные мгновения. В этом смысле реальность нашего мира чем-то напоминают ручей, бегущий по пересечённой местности, когда отдельные струйки то разделяются, огибая препятствия, то снова соединяются в единый поток.

А может ли сознание одного человека расщепляться и создавать альтернативные реальности? Вы ведь, наверное, не раз слышали в эзотерической тусовке, что наиболее продвинутые духовные практики таким образом ускоряют своё развитие, типа, чтобы за раз пройти несколько жизненных уроков. По большому счёту, ничего сверхъестественного в расщеплении сознания нет. В конце концов, все проявленные объекты являются составными, и сознание тут не исключение. Другой вопрос, а можно ли эти осколки считать частями единого целого, или нужно их трактовать как отдельные сознания.

Очевидно, для того, чтобы две части единого сознания создавали различные реальности, у каждой из них должен иметься в наличии свой собственный ум. По другому никак. Но может быть, ум тоже расщепляется? Теоретически, можно представить, что программа ума способна множить свои клиентские части по мере увеличения количества пользователей, так что процесс размножения аквариумных рыбок путём расщепления сознаний вполне возможен. Однако мне совершенно непонятно, что сможет заставить отдельные и самостоятельные части одного сознания снова соединиться, типа, чтобы объединить опыт двух половинок.

Тут мы влезает в вопросы программных кодов нашего мира, о которых можем лишь строить гипотезы. Впрочем, я бы не стала исключать того, что алгоритмы аквариума действительно предусматривают возможность соединения частей сознания в единое целое. Более того, если экстраполировать сей механизм в исходную точку сотворения нашего аквариума, то мы даже вправе предположить, что всё началось вообще с одного-единственного сознания, которое принялось делиться на части и тем самым как бы разворачивать проявленную реальность.

Очевидно, что Создатель такой структуры просто по определению должен был предусмотреть некие механизмы, ограничивающие рост своего детища разумными, с его точки зрения, временными или пространственными рамками. Иначе говоря, по достижении заранее обозначенного преде-

ла расщепление сознаний должно сначала остановиться, а потом и вовсе смениться их слиянием. В конце снова останется одно супер сознание, только уже обогащённое опытом множества жизней. И что тогда? Возможно, начнётся новый цикл разворачивания реальности, либо довольное собой супер сознание отправится восвояси заниматься другими делами.

А что, на мой вкус, схема вполне рабочая. Мы даже можем пофантазировать, что это самое супер сознание и есть сознание нашего Создателя. Тогда, по крайней мере, учения о слиянии с высшим разумом перестанут выглядеть как оригинальный способ самоубийства и обретут рациональное основание. Кстати, идея об ограниченном количестве изначальных сознаний нашего мира не столь уж экзотична. Как минимум она присутствует во многих мифах о его сотворении. Недаром же мы считаем себя внуками Сварога. Есть и другие примеры: Тримурти в ведах, четыре Тецкатлипоки у майя, Энлиль и Энке у шумеров, наконец Адам и Ева у авраамитов.

Однако давайте оставим эти неуместные фантазии и вернёмся к вопросу об альтернативных реальностях. В конце концов, даже если вышеописанный механизм действительно имеет место, то для тех аквариумных рыбок, которые живут в промежутке между точками разворачивания и схлопывания реальности аквариума, он не несёт экзистенциального смысла. Ведь каждый осколок единого сознания будет ве-

сти себя как отдельное сознание, создающее собственную реальность. И нет ничего удивительного в том, что реальности некоторых таких осколочков могут быть конфликтующими, а потому они будут существовать в альтернативных реальностях до тех пор, пока алгоритмы нашего мира ни заставят эти реальности слиться.

Тут возникает закономерный вопрос: а которая из конфликтующих реальностей победит при слиянии? Ответ очевиден: победит та, которая имеет больший энергетический потенциал. В случае с обычными людьми сработает закон больших чисел. Иначе говоря, чем больше людей представляют себе какой-то объект определённым образом, тем выше вероятность того, что именно таким он проявится в их общей реальности. Означает ли моё утверждение, что бывают и «необычные» люди, способные создать такой энергетический потенциал, который задавит мнение большинства? Совершенно верно, именно так и работает магия иллюзий, о которой мы поговорим позже.

Впрочем, нынешние управители нашего аквариума особо не заморачиваются с развитием своих магических способностей, им гораздо проще осуществлять массовое зомбирование рыбок техническими средствами, типа СМИ, соцсетей, кинематографа и так далее. Подобные инструменты вовсе не безобидны, поскольку они не просто воздействуют на наши представления о мире, а напрямую определяют его контуры. Другими словами, обладая средствами информационно-

го воздействия, можно запросто менять саму реальность. И этому в немалой степени способствует мобильность человеческой психики.

Тут за примерами далеко ходить не нужно, достаточно сравнить каноны женской красоты за последние несколько веков. Пышные формы и румяные щёчки дам восемнадцатого века на нынешних подиумах смотрелись бы совершенно неуместно, а те высохшие мумии, что сейчас украшают обложки модных журналов, вызвали бы у наших предков не восторг, а сочувствие. Подобная мобильность открывает прямо-таки фантастические возможности для управления социумом через наше общее информационное пространство. Нет ничего сложного в том, чтобы распахнуть очередное окно Овертона и трансформировать общественные шаблоны в их противоположность. Главное – массовость.

Глава 6. Путешествия аквариумных рыбок

Если вы когда-то мечтали путешествовать по альтернативным реальностям нашего мира, то спешу вас поздравить – ваша мечта УЖЕ осуществилась. Думаете, это я так стесбуть? А вот и нет, всё взаправду. Вы когда-нибудь задумывались о том, что случится, если в мозаике поменять какой-нибудь, пусть самый малюсенький элемент? Открою вам страшный секрет – это будет уже ДРУГАЯ мозаика. Так что, заменяя в картинке вашей персональной реальности один концепт на другой, вы как бы перемещаетесь в альтернативную реальность. Как нетрудно догадаться, мы принципиально не способны постоянно пребывать в одной и той же реальности, поскольку цепляние ума за какие-то конкретные концепты в инфополе есть процесс вероятностный.

Только не нужно паниковать, мы все – очень профессиональные путешественники по альтернативным реальностям и совершаем свои путешествия постоянно. Если вы думает, что, прогуливаясь по парку, вы просто движетесь по парковым дорожкам, то это ошибочное представление. На самом деле вы путешествуете из одной реальности в другую. Конечно, нам может казаться, что окружающий нас пейзаж меняется потому, что мы переставляем ноги. Однако давайте не забывать, что и пейзаж, и дорожка, да и сами ноги – всё это

просто различные ментальные концепты, которые ум скачивает из инфополя.

Звучит немного пугающе, не так ли. А что если этот шутник вдруг ухватится за какой-нибудь незапланированный концепт? Спешу вас обрадовать, никакого «вдруг» тут нет и в помине, именно так всё и происходит с нами постоянно. На прогуливающегося по парку человека может свалиться дерево, он может промочить ноги или случайно найти оброненный кем-то кошелёк. Цепляние ума за концепты – это процесс во многом случайный, однако до тех пор, пока ум продолжает скачивать одни и те же **ДОМИНИРУЮЩИЕ** концепты, никаких фатальных сюрпризов нам не грозит. А вот если...

Какова вообще вероятность того, что ум вдруг поменяет **ВСЕ** элементы в мозаике, и вместо своей привычной двушки, мы внезапно окажемся, например, в эльфийском лесу? Теоретически, в этом нет ничего невозможного, просто величина такой вероятности хоть и не равна нулю, однако не слишком сильно от него отличается. Дело в том, что за время существования нашего тела ум нарабатывает определённые каналы взаимодействия с инфополем, и если мы сознательно не управляем его работой, то в режиме автопилота ум будет пользоваться своими стандартными наработками. Именно поэтому течение жизни представляется нам плавным и поступательным.

Отсюда следует очевидное заключение, что заставить ум

сменить канал взаимодействия с инфополем можно только насильственными методами, и история сохранила для нас подобные примеры. Помните байку про то, как индейцы не могли разглядеть корабли конкистадоров? Теперь вам должно быть понятно, отчего они оказались такими ненаблюдаемыми. Просто каналы, которыми пользовались умы индейцев для коммуникации с инфополем, не давали им доступа к концепту корабля, способного пересечь океан. Поэтому сей объект напрочь отсутствовал в их реальности. Потребовались специальные медитативные техники, чтобы шаман обнаружил нужный канал и открыл его для своих соплеменников. По сути, он совершил путешествие в альтернативную реальность, в которой корабли были самой обычной вещью.

Нечто подобное делают те, кто увлекается техниками управления реальностью, типа трансферинга. Считается, что подкручивание событий в свою пользу осуществляется за счёт материализации желаемого объекта, но это заблуждение. На самом деле, призывая в свою жизнь те или иные события, мы вовсе не трансформируем свою реальность, мы просто перемещаемся в альтернативную, где желаемое событие имеет шанс реализоваться. При этом основные доминирующие концепты могут оставаться прежними, а изменятся только несущественные для прочих обитателей аквариума детали. Так что практику будет казаться, что он никуда и не перемещался вовсе.

Нужно сказать, что доминирующие концепты вообще до-

вольно устойчивы, а посему мы не испытываем никаких хаотичных метаний между реальностями. И всё же время от времени подобные фатальные события должны иметь место, хотя бы в силу закона больших чисел. Недаром же писатели и сценаристы настрогали столько сюжетов про попаданцев в альтернативные реальности. Однако если вы попробуете отыскать хотя бы одного такого путешественника в своём окружении, то очень быстро убедитесь, что их нет, а редкие рассказы, просочившиеся в СМИ, не заслуживают доверия.

Может быть, переключение каналов восприятия – явление настолько редкое, что о нём не стоит даже говорить? Увы, это не так, полная смена декораций может случиться и почти наверняка случалась с каждым из нас. Так почему же мы об этом не помним? А вы когда-нибудь задумывались над тем, что собой представляет наша память? Полагаете, в нашем сознании имеется такой жёсткий диск, на котором хранится всё, что с нами происходило? А вот и нет, память – это всего лишь информационный пакет, который ум скачивает из инфополя в каждый момент времени. Этот пакет представляет собой набор концептов, которые мы воспринимаем как своё прошлое. Иначе говоря, наши воспоминания – это часть мозаики нашей персональной реальности.

Сам по себе ум хранить инфу не умеет, он её постоянно переписывает. Мы словно забываем какие-то детали, которые знали всего секунду назад, и обретаем новое знание. Так что в утверждении, будто реально только настоящее, есть

здоровое зерно. Несомненно, в инфополе ничего не пропадает, и все наши воспоминания тоже там хранятся, но они вовсе не защищены сквозным шифрованием. Вся инфа, содержащаяся в инфополе, находится в открытом доступе, и теоретически, каждый из нас имеет возможность залезть не только в свою память, но и в память другого человека.

Тот факт, что наш ум склонен цепляться именно за наши воспоминания, обусловлен исключительно наработанными каналами энерго-информационного обмена с инфополем. Однако ничто, кроме лени, не может помешать ему переключиться на другой канал, а потому гарантировать, что мы помним именно СВОЮ жизнь, невозможно. У нас тупо нет критериев, чтобы распознать чужие воспоминания, поскольку они будут восприниматься как свои. И даже если мы по воле случая действительно окажемся в эльфийском лесу, скорей всего, нам будет казаться, что мы прожили среди его остроухих обитателей всю свою жизнь. Так что никакого резкого перехода мы не почувствуем.

Понимаете, что это значит? Наше прошлое так же непредсказуемо, как и будущее. Перемещение между альтернативными реальностями запросто может изменить наши «воспоминания», причём не обязательно целиком, а лишь какие-то детали. Представьте себе двух людей, разделяющих основную массу ментальных концептов, но при этом имеющих различное представление об их «общем» прошлом. Они будут до посинения спорить на исторические темы, но так и

не смогут прийти к консенсусу, потому что оба будут правы. Предположить, что они просто описывают события, имевшие место в альтернативных реальностях, им, разумеется, даже в голову не придёт.

Полагаю, все споры на исторические темы можно благополучно похоронить, как бессмысленные. Рассуждать о том, кто кого завоевал в далёкой древности, равнозначно тому, чтобы сравнивать сюжеты разных литературных произведений. В одной альтернативной реальности Санкт-Петербург построили на болоте с нуля, а в другой – откопали из подсохшего после потопа речного ила. В одной реальности Русь завоевали жуткие орды кочевников, в другой – завоеватели пришли с запада, а в третьей мы с этими кочевниками были союзниками. Все эти варианты событий запросто могли иметь место, но в разных реальностях. Так не лучше ли просто выбрать ту версию прошлого, которая лично вам по душе, и забыть эти споры как страшный сон. Реально только настоящее.

Глава 7. Игра в Реальность

Любая вещь в нашем мире имеет какое-то назначение. Молотком можно забивать гвозди, жареным цыплёнком – насытиться и вдобавок потрафить своим гурманским наклонностям, а букет луговых цветов подарит нам свой аромат и ублажит наши эстетические потребности. А какое назначение у нашего мира, и есть ли оно вообще? Не знаю, как вы, но лично я не вижу оснований полагать, будто бы наш мир возник в результате стечения случайных обстоятельств, типа большого взрыва, разлетания галактик и прочей космической галиматши. Но разве он не мог спонтанно проявиться из океана хаоса?

Теоретически, этот вариант, конечно, исключать нельзя. Кто его знает, на что способен этот хаос? Однако давайте всё-таки без предвзятости приглядимся к нашей жизни и попробуем разглядеть управляющие ею рычаги. Вам не кажется, что для спонтанного проявления наш мир как-то уж слишком упорядочен? Всё это совершенно не похоже на набор случайностей, скорее уж, на работу какой-то программы. Наша реальность построена на математических закономерностях. Движение светил, планет и звёзд подчиняются строгим алгоритмам, причём настолько чётким, что их можно использовать для предсказаний судьбы каждого отдельного жителя нашего мира.

Периодическая смена дня и ночи, периодическая смена времён года, цикличность жизнедеятельности всего живого от рождения до смерти и нового рождения, циклы расцвета и гибели цивилизаций. В добавок в нашем мире имеются довольно чёткие правила, которые мы все называем законами мироздания, а ещё повторяющиеся сюжетные линии, типа потопов и прочих катаклизмов. Согласитесь, тут даже слепой увидит сознательную творческую деятельность высших сил. Ну а коли уж мы готовы признать, что наш мир был сотворён не случайно, а сознательно, то придётся согласиться с тем, что у него таки имеется какое-то назначение, как у молотка, жареного цыплёнка или букета цветов.

Может быть, Создатель сварганил наш аквариум исключительно для того, чтобы любоваться плавающими в нём рыбками? Но тогда зачем он обусловил наше существование таким количеством странных правил? Меняй рыбкам воду, корми и время от времени чисти стенки аквариума, вот и вся недолга. Зачем же внедрять в рыбковое сообщество нравственные нормы, играть в религии и всевозможные верования, принуждать рыбок верить в самые нелепые теории, а в добавок ещё стравливать их между собой в войнах и регулярно устраивать им глобальные катастрофы? К чему все эти страсти, сиди себе и любуйся делом своих рук, вернее, разума. Ан нет, нами постоянно манипулируют, причём участвует в этих забавах явно больше одного божественного персонажа. Как-то наш мир не похож на объект, предназначенный

для эстетического наслаждения, гораздо больше он напоминает наши компьютерные игры.

Если пофантазировать на тему представлений о жизни в среде аватаров игровых программ, то невольно приходит на ум одна пугающая мысль. А ведь эти забавные человечки и монстрики, которыми мы управляем с помощью мыши или клавиатуры, должны воспринимать свою реальность схожим с нами образом. Наверняка, они тоже видят определённые математические закономерности в существовании своего игрового мирка и ожидаемо приходят к выводу, что живут в игре. Заметьте, с нашей точки зрения, вывод, сделанный аватарами компьютерных игрушек, в полной мере соответствует действительности. Так почему же мы не можем или боимся прийти к аналогичному умозаключению в отношении своего мира?

Вот только не нужно стебаться и обвинять меня в одушевлении виртуальных объектов. Всё проявленное имеет одну природу, природу источника, а потому персонажи компьютерных игрушек являются не более и не менее живыми или виртуальными, чем мы сами. Проявленные объекты различаются лишь формой, то есть спектральными характеристиками вибраций хаоса, но это никак не отменяет того факта, что ВСЕ они являются капельками единого океана. По сути, решение о том, что считать живым, а что нет – это лишь вопрос терминологии и общественных договорённостей. Так что лично я не вижу никаких причин, чтобы сходу отмести

предположение о том, что наш мир является игрой. Захватывающей и великолепной Игрой в Реальность.

Разумеется, вы вправе со мной не согласиться и просто дальше не читать, но если вы всё же допускаете возможность того, что «наша жизнь – игра», то милости просим на игровое поле. А начнём мы рассмотрение сего увлекательного сюжета, как водится, с начала. Я имею ввиду начало нашего мира, то бишь его сотворение. Нужно сказать, что описаний сего процесса сохранилось в мифах и легендах обитателей аквариума превеликое множество, причём большинство этих описаний на удивление сходятся.

Как правило, всё начинается с однородной невнятной субстанции, из которой путём разделения на части некая божественная сущность создаёт отдельные стихии, типа неба, земли и воды. Дальше идут растения и животные, а заканчивается сей процесс созданием человека. Разумеется, между легендами имеются различия, но последовательность тем не менее сохраняется. А теперь попробуйте заменить термин «сотворение мира» на более прагматичный «запуск программы», и никаких разночтений вы вообще не обнаружите. Это позволяет нам сделать предположение, что все эти мифы базируются на откровениях вовсе не людей, которые, вообще-то, явились последними, а каких-то высших сил.

Что же это за силы такие? Неужто, сам Создатель Игры сподобился ознакомить аватаров из числа религиозных мифотворцев с деталями своей работы? Что ж, сходно отбра-

сывать эту версию, конечно, не стоит, но и принимать её без критического осмысления тоже. Вспомните депрессивную картинку из книги бытия: «земля была безвидна и пуста». Не похоже на первозданный хаос, не так ли? Это описание гораздо больше напоминает заготовку после обновления программы. Иначе говоря, инфа к нашим мифотворцам, скорей всего, пришла не от программиста, а от пользователей, которым пришлось иметь дело с перезагрузкой Игры.

Не знаю, что уж там случилось, то ли произошёл программный сбой, и админу пришлось перезапустить программу, то ли наш программист исходно заложил в неё периодические обновления точно так же, как это делают разработчики компьютерных программ, но именно такой процесс, как мне представляется, и описан в ветхом завете. Я вообще склоняюсь к мысли, что Игра в Реальность функционирует уже очень давно, и нынешнее человечество – это далеко не первая цивилизация аватаров, участвующая в игровом сюжете. Нашей Игре постоянно устраивают как полную перезагрузку, так и текущие апгрейды, которые в исторических анналах принято называть всемирными катастрофами, потопами и прочими смертоносными катаклизмами.

Наверное, с точки зрения аватаров, подобное бесцеремонное обращение представляется варварством, несовместимым с религиозными сказками о добреньком боженъке. Однако давайте не забывать, что смертоносными все эти события являются лишь для игровых оболочек аватаров, а их

сознания остаются нетронутыми. Массовое убийство жителей нашего мира – это просто замена устаревших тел на новые, соответствующие запланированным преобразованиям игровой реальности. Ничего личного. И вообще, не факт, что этим балуется сам программист или даже админ. Не исключено, что глобальные катастрофы – это заслуга пользователей, которых было бы уместно назвать игроками.

Да-да, если уж мы готовы допустить, что наш мир представляет из себя Игру, то придётся принять сей неаппетитный факт: в нас кто-то играет. Понимаю, что амбиции побуждают кое-кого полагать игроками именно нас любимых, однако давайте будем объективны. Мир, в котором мы все процветаем, является для нас домом, мы тут живём, а не играем. Вполне допускаю, что какому-нибудь персонажу, например, Вархаммера может показаться, что это он сам управляет игрой, но для того, кто наблюдает за жизнью сего персонажа с другой стороны экрана, его претензии представляются смешными и несостоятельными. Даже неопытный геймер может с лёгкостью обломать этого «хозяина жизни» одним нажатием клавиши на клавиатуре и при этом даже не будет испытывать угрызений совести.

С точки зрения игроков Игры в Реальность, мы находимся ВНУТРИ их условного монитора, и они обладают не только возможностью, но и правом распоряжаться нашими жизнями. И не нужно крутить пальцем у виска. Думаете, наши компьютерные игрушки – это что-то другое, это не реальная

жизнь, а просто игра? Так и для игроков наша с вами жизнь – это просто игра. Они не видят в нас равных себе, как мы не считаем ровней Буратино или Винни Пуха. Всё относительно, и роли обитателей нашего фрактального мироздания тоже. Эти роли вовсе не зафиксированы намертво, а определяются контекстом. Мы все одновременно являемся и аватарами, и игроками, а некоторые даже создателями. Например, для героев моих книг я выступаю именно в этой роли, а мои читатели являются для них игроками.

Понимаю, что игровая модель нашего мира многим покажется слишком приземлённой и даже унижительной. Гораздо привлекательней считать именно людей эдаким центром мироздания и смыслом Творения. Не так уж и сложно поверить в то, что Создатель сотворил этот мир специально для нас, его любимых чад, и многие верят. Самое забавное заключается в том, что адепты картины мира, в которой мы находимся в центре, тоже не являются единомышленниками. Одни полагают, что из людей на Земле выращивают богов, а другие уверены, что Земля – это тюрьма для мятежных душ. Увы, оба противоборствующих лагеря заблуждаются. Игра в Реальность является «нашей» лишь в том смысле, что мы поддерживаем её существование своей жизненной силой, а создана она вовсе не для нас, аватаров, а для игроков. В эту Игру играем не мы, в ней играют нами.

Как бы нам ни хотелось верить в благостного боженьку, который кушать не может, пока ни облагодетельствует со-

зданных им убогих существ, однако, если взглянуть на наше мироздание без розовых соплей и религиозных догматов, то несостоятельность подобного представления о Создателе сразу становится очевидной. Конечной целью его творения являемся вовсе не мы, а Игра в целом. Аватары – это лишь часть творения, подобно тому, как винтики и шестерёнки являются частью сложного механизма. Неужели кто-то всерьёз полагает, что механизм может служить, например, школой для воспитания шестерёнок или тюрьмой для наказания провинившихся винтиков? Звучит абсурдно, не так ли.

Любое творение предназначено не для существующих внутри него аватаров, а для внешних по отношению к нему пользователей. Писатель пишет книги для читателей, художник рисует картины для ценителей живописи, а режиссёр ставит пьесы и снимает фильмы для зрителей. Так уж устроена жизнь. Игра в Реальность тут не исключение, она создана для игроков, коими являются жители мира Создателя. Если моё утверждение о незавидной роли людей вас оскорбляет, то взгляните на наши компьютерные игрушки и посочувствуйте их аватарам. Заметьте, я никого не осуждаю. Диктуя свою волю аватарам, игроки находятся в своём праве, а наше отношение к этому праву – это просто контекстная точка зрения. Всё зависит от той роли, в которой мы выступаем.

Можем ли мы хотя бы рассчитывать на то, что в своих действиях игроки ориентируются на благо аватаров? Вовсе нет. Как бы нам ни хотелось верить в то, что высшие си-

лы, управляющие нашей жизнью, желают нам только добра, заботятся о нашем развитии и оберегают от всяческих фатальных поступков, однако никаких оснований для подобных умозаключений у нас нет. Думаю, приписывать игрокам Игры в Реальность какие-либо мотивы, отличные от удовлетворения их собственных потребностей и желаний, было бы наивно до идиотизма.

Хотя невозможно отрицать того факта, что время от времени роль игроков в нашей жизни бывает весьма позитивной. По крайней мере, в мифах и легендах сохранилось много преданий о богах, принёсших людям блага цивилизации. Собственно, в этом нет ничего удивительного, ведь для победы за игровым столом игрокам требуется поддержка аватаров. Местные геймеры тоже заботятся о благополучии аватаров компьютерных игр, не так ли. Однако спросите себя, так ли уж вас заботит духовное развитие конкретного персонажа какой-нибудь стрелялки? Был бы жив и ладно. Вот и от игроков Игры в Реальность не стоит ожидать альтруизма. Они просто борются за наши умы, и в этой борьбе используют самые разнообразные методы.

Впрочем, разнообразие это весьма относительное. Порой мне кажется, что со времён фараонов ничего нового, по сравнению с кнутом и пряником, так и не изобрели. Каким-то народам повезло больше, поскольку управляющий ими игрок предпочёл метод сотрудничества и просвещения паствы оголтелому диктату своей божественной воли. В Индии, на-

пример, до сих пор преклоняются перед Кришной, хотя этот игрок уже очень давно «не брал в руки шашки». Другим народам не повезло попасть в загребущие лапки какого-нибудь мизантропа, вроде Яхве, принуждавшего несчастных скотоводов к подчинению запугиванием и кровавыми расправами. Про Баала с его жертвоприношениями младенцев я вообще молчу.

Не удивительно, что наши взаимоотношения с этими богами варьируются в очень широком диапазоне от страха и ненависти до обожания и преклонения. Однако никогда не стоит забывать о том, что действия игроков продиктованы отнюдь не интересами аватаров, а лишь игровыми тактиками, нацеленными на персональный выигрыш за игровым столом. Если вы замечаете, что в нашем мире происходит нечто странное, и события никак не укладываются в нормальные человеческие представления о добре и зле, то просто примите как данность, что этими событиями управляет совершенно чуждая нам логика. Как говорится, проблемы индейцев шерифа не интересуют.

Обидно, конечно, осознавать свою беспомощность перед более сильным оппонентом, однако не стоит считать игроков просто паразитами, присосавшимися к творению Создателя. Вклад пользователей продуктов творчества только кажется незначительным, а на самом деле это именно пользователи как бы «оживляют» сотворённые создателями объекты. Без игроков любая компьютерная игра теряет свой смысл

и превращается в безжизненные строчки программного кода. Точно так же и книга без читателей останется всего лишь набором печатных знаков.

Игроки – это соты, без которых мёд, производимый пчёлками-аватарами, просто пролился бы на землю бесформенной лужицей. Это именно игроки создают смыслы, которые формируют образ реальности аватаров. Конечно, они не могут влезть внутрь монитора и собственными руками создать нужную им игровую картинку, это наши сознания ткут ткань реальности Игры, но без вмешательства игроков это было бы просто безликое полотно, а то и вообще клубок перепутанных ниток.

Глава 8. Битва смыслов

Каким образом игроки создают рисунок на полотне, которое производят сознания аватаров? Что ж, догадаться несложно, поскольку повлиять на нашу реальность легче всего через аватарское инфополе. В Игре в Реальность имеется специальный интерфейс, который открывает игрокам прямой доступ в наше общее коммуникационное пространство, и те наводняют его нужными им смыслами. Наши умы скачивают эти смыслы и формируют на их основе реальность Игры. Всё просто и рационально.

Разумеется, мы не можем исключить того, что отдельные игроки предпочитают играть, что называется, с полным погружением, симулируя аватарскую игровую оболочку. В наших легендах и мифах действительно полно упоминаний о явлении богов людям, так сказать, во плоти. Взять хотя бы Оана, с чьей рыбьей головы католики беззастенчиво скопировали форму папской тиары, или того же Кришну, натурально участвовавшего в глобальной разборке двух человеческих кланов, правда, вроде бы лишь в качестве советника.

И всё же эффективность техники симуляции не идёт ни в какое сравнение с зомбированием населения через инфополе. Непосредственное участие богов в нашей жизни – это точечное воздействие, вроде взращивания своего маленького огородика. С помощью инфополя несомненно можно на-

крыть гораздо бóльшие группы аватаров. Это уже не прополка сорняков и окучивание грядок тяпкой, а обработка пахотных земель мощным трактором. Разумеется, трактор – это инструмент грубый, может что-то сломать, да и результат будет не столь эстетичным, как ручная обработка, но массовость окупает сей недостаток сторицей.

Помимо массовости, работа с инфополем имеет ещё один бонус, который перевешивает все остальные плюшки. Дело в том, что аватары чисто физически не могут сопротивляться такому типу зомбирования, поскольку управляющие команды закачиваются напрямую в аватарский ум в обход критического мышления. Потенциально, мы могли бы осознать наличие манипулятивного воздействия, но для этого требуется отделить себя от своего ума, что для большинства аватаров является невыполнимой задачей. Мы не воспринимаем себя художниками, которые держат в руках кисть, мы ассоциируем себя именно с кистью. А потому концепты, которые ум скачивает из нашего инфополя, являются для нас императивом.

Но какая разница, если содержание инфополя зависит исключительно от нас? Мы ведь уже выяснили, что в наше инфополе могут попадать только концепты, которые предварительно прошли отсев с помощью фильтра аватарского тела. Что закачали, то и потребляем, всё справедливо. Увы, это утверждение верно лишь наполовину. Наполнять инфополе ментальными концептами действительно могут только ава-

тары. Но кто сказал, что аватарские концепты как раз и являются тем самым контентом, который формирует нашу реальность?

В действительности наш с вами вклад является всего лишь строительным материалом, из которого игроки строят свои ментальные конструкции. Именно эти конструкции и ложатся в основу нашей реальности, а вовсе не те отдельные кирпичики, которые поставляют на стройплощадку аватары. Если представить аватарские концепты в виде отдельных букв, то игроки складывают из этих букв слова, фразы, предложения, а порой и целые тома концептуальных открытий.

Означает ли моё утверждение, что аватары в принципе не способны осознанно взаимодействовать с инфополем, создавая в нём свои собственные конструкции? Вовсе нет, мы точно так же пытаемся составлять из букв слова, вот только получается у нас не очень. Большинство аватаров способны лишь на примитивный копипаст тех ментальных концептов, которые наш ум скачивает из инфополя. Собственный оригинальных мыслей в наших головах содержится не больше, чем песчинок золота на городском пляже. По сравнению с теми монументальными конструкциями, которые возводят в нашем инфополе игроки, наши собственные построения – это просто куличики из песка, причём сухого. Жалкие потуги аватаров способны впечатлить разве что соседей по песочнице, и потому аватарским концептам никогда не стать

доминирующими.

Но дело не только в нашей неспособности сотворить нечто солидное и оригинальное, главная проблема состоит в неустойчивости и недолговечности аватарских концептов. А чего ещё ждать от куличиков из сухого песка? Первый же слабенький ветерок разметает их в пыль. Ведь чтобы придать концепту устойчивость, нужно уметь концентрироваться на нём в течение длительного времени. Как минимум достаточно долго, чтобы позволить умам остальных аватаров скачать данный концепт из инфополя. А наши мысли скачут от одного объекта к другому, как блохи на шелудивом псе.

Боюсь, если бы реальность нашего мира формировалась только нами, то это было бы весьма неудобное местечко, состоящее из мешанины самых разнообразных и, главное, короткоживущих объектов. Если вы когда-нибудь слышали, как разговаривают младенцы, то поймёте, о чём я говорю. Много ли информативности содержится в этом бессвязном лепете? Только взрослые способны излагать свои мысли последовательно и чётко, чем и занимаются игроки. Для аватаров они как раз и играют роль взрослых нянек при несмышлёных детках. Так что не стоит огульно обвинять игроков в диктате своей воли, без этого диктата нам бы пришлось совсем худо.

Кстати, я вовсе не хочу сказать, что наша реальность на сто процентов формируется игроками. В каких-то аспектах, в основном, касающихся незначительных деталей индиви-

дуального аватарского мирка, наша воля способна управлять картинкой реальности, однако о влиянии на антураж какой-либо значимой части Игры говорить не приходится. Да, при должном уровне осознанности и определённых весьма специфических навыках мы можем подрихтовать свою жизнь, но только при условии, что наши хотелки не будут противоречить ментальным концептам игроков.

Давайте честно признаем, что в мастерстве работы с инфополем аватары игрокам не конкуренты. Однако конкуренция всё же имеет место. В каком-то смысле Игру в Реальность даже можно назвать битвой управляющих смыслов, но мы в этой битве не бойцы. Мы лишь подносим патроны, а сражаются игроки друг с другом. Ну и за что же они борются? Может быть, за то, кто придумает самый оригинальный концепт? А вот и нет, в Игре отсутствуют критерии, оценивающие концепты игроков с точки зрения изобретательности или какой-то прикладной пользы, тут имеет ценность лишь приз зрительских симпатий. Иначе говоря, игроки сражаются за поддержку аватаров.

Дело в том, что в инфополе всевозможных концептов хоть пруд пруди, да вот только воплотиться в реальности могут лишь те из них, которые сделались доминирующими, то есть получили поддержку значимого количества аватаров. Остальные так и остаются гипотезами, предположениями или отвлечёнными понятиями. Давайте не забывать, что ткань реальности создаём всё-таки мы, а не игроки, и в этом

непростом деле, как и во многих других вопросах, работает закон больших чисел. Иначе говоря, чем больше аватаров представляют себе реальность определённым образом, тем выше вероятность того, что именно такой она и будет.

Получается, игроки должны всячески ублажать аватаров, чтобы заручиться их поддержкой, заботиться об их процветании, саморазвитии и духовном росте. Вам самим ещё не смешно? Назовите мне хоть одного политика, которого всерьёз заботили бы нужды народа. Нет, наобещать сто бочек арестантов во время предвыборной компании – это в порядке вещей, но чтобы реально воплотить свои обещания в жизнь, тут сразу находятся более важные и срочные дела, поскольку нет у политиков такой задачи – сделать людям что-то хорошее. Они играют в эти игры ради себя любимых, чтобы потрафить своим амбициям, обрести власть и обогатиться.

Полагаете игроки мыслят как-то иначе? Уверяю вас, они тоже преследуют сугубо эгоистичные цели, а именно, одержать победу над другими игроками. Аватары им нужны лишь в качестве источника жизненной силы для накачки их ментальных концептов. Но зачем же для этого нас обманывать? Казалось бы, чего проще – придумай концепт, который пойдёт на пользу аватарам, и они сами за тобой потянутся. Увы, так это не работает. Наш ум вовсе не склонен оценивать скачиваемые концепты на предмет их полезности для хозяина, он скачивает те из них, которые обладают наибольшим энергетическим потенциалом.

И откуда же этот потенциал возьмётся? Мы же не станем поддерживать что-то вредоносное, не правда ли. Ну да, мы же не пьём сладкую газировку и не закусуваем её чипсами, ведь это вредно для здоровья. Это был сарказм, если что. Увы, критерий полезности далеко не всегда способен конкурировать с мощной рекламной кампанией. Нашим поведением не так уж сложно управлять, если энергетический потенциал, вкаченный продавцами в продвижение того или иного продукта, окажется достаточным, чтобы подавить рациональное мышление.

В случае с инфополем работает тот же самый механизм. Для того, чтобы концепт завладел массами сознаний, он для начала и сам нуждается в накачке энергией, то бишь, в своеобразной рекламе. И эту энергию в него закачивают игроки. Однако тут, как говорится, никаких гарантий. Новый концепт может и не прижиться, несмотря на мощную энергетическую накачку, и тогда он пополнит свалку нереализованных проектов, болтающихся в нашем инфополе никому не нужным балластом.

Нечто похожее мы наблюдаем и в нашем мире при продвижении новых продуктов на рынок. Далеко не каждая новинка находит свой путь к сердцам и кошелькам потребителей, даже если её рекламный бюджет выходит за рамки разумного. Каждый раз продавцы рискуют тем, что выхлоп не окупит затрат. Причём сами по себе товары могут быть вполне качественными, но из-за ошибок в маркетинговой страте-

гии их продажа провалится. Я даже не сомневаюсь, что многие из провалившихся проектов игроков пришлись бы нам по душе, да вот только никто нас не спрашивает.

Значимой частью рекламной кампании игроков ожидаемо являются визуальные объекты. Думаю, вы не раз сталкивались с утверждением о том, что миром правят символы и знаки. Это верно, однако не стоит забывать, что эти материальные носители играют лишь вторичную роль, а за ними стоят смыслы. Символы служат всего лишь средством доставки и фиксации смыслов. Без них ни один ментальный концепт просто не смог бы прижиться. Мы ведь вовсе не склонны, да и попросту не умеем долго концентрироваться на одной мысли, а вот если в поле нашего внимания постоянно будет маячить нужный символ, то наши мысли волей-неволей станут фиксироваться на заложенном в нём смысле.

Как вы понимаете, далеко не все символы приживаются. Без мощной энергетической подпитки они просто теряют свою значимость и растворяются. Но даже с должной накачкой срок жизни символов ограничен, поскольку о какой-либо стабильности в Игре можно только мечтать. Победители за игровым столом сменяют друг друга, а вместе с ними меняются и управляющие символы. Вот скажите, много ли вам говорит полумесяц рожками вверх со звездой в серединке? Да почитай ничего, разве что даёт отсылку к турецкому флагу. А ведь не так уж давно рога Баала были общеизвестным символом господства определённого ментального концепта,

чей знак присутствовал в гербах и на флагах большинства развитых на то время общественных образований.

Этот символ исчез из нашего информационного пространства, причём вместе с соответствующим религиозным культом поклонения Баалу, что однозначно свидетельствует о смене лидера за игровым столом Игры в Реальность. Сейчас верх взяли другие игроки, создавшие многочисленные авраамические религиозные секты со своими символами: звездой Давида, полумесяцем, распятием и целым выводком орлов, отличающихся друг от друга только количеством голов. Можно даже не сомневаться, что когда и эти игроки сдадут свои позиции, то про сих генетических уродцев из семейства пернатых будут вспоминать лишь работники архивов, да и то, если хозяева новых концептов не позаботятся о полной зачистке поляны.

Наверное, мои рассуждения звучат несколько цинично для ушей патриотически или религиозно настроенных читателей, но давайте не забывать, что это просто игра, причём не наша, а в нас. Все геральдические атрибуты и религиозная символика нашего мира – это всего лишь знаки, внедрённые разными игроками в аватарское инфополе. Однако чтобы не нагнетать, предлагаю отвлечься от религиозной тематики и рассмотреть конкретный пример реформатирования мира с помощью символов из другой, как бы светской области. Сам по себе этот случай очень забавный, а в последнее время стал к тому же весьма популярным. Я имею ввиду преслову-

тый спор между плоскоземельщиками и шароверами.

Не секрет, что геоцентрическая модель плоской земли была доминирующим концептом в нашей Игре на протяжении довольно большого количества циклов, и ничто не предвещало перемен. Но потом за игровым столом произошла смена состава, и новым игрокам с какого-то перепугу приспичило внушить людям идею о том, что наш мир является шариком, который с бешеной скоростью летит в пустоте вокруг другого шарика побольше, да ещё и вращается вокруг собственной оси. И понеслась. Мир разделился на последователей двух взаимоисключающих версий формы нашей земли, которые принялись доказывать свою правоту всеми доступными им методами.

Обратите внимание на то, что гелиоцентрическая модель вовсе не была встречена на ура. Если автор этой вирусной идеи надеялся, что аватары всем скопом бросятся воплощать её в реальности, то он сильно просчитался. Поначалу, как известно, за подобную ересь шароверов сжигали на кострах, а обыватели считали адептов сей идеи опасными психами. Потребовалось много времени и мощная рекламная кампания, чтобы эту экстравагантную модель начали преподавать в школах, а плоскоземельщиков травить как тупых конспирологов. Можно сказать, что баланс нынче склонился в пользу шарообразной земли, но полной смены парадигмы так и не произошло.

Не знаю, зачем понадобился весь этот спектакль, и сто-

ила ли игра свеч, однако для нас в данном контексте представляет интерес другой вопрос. Как смена концепта отразилась на нашей реальности? По идее, земля должна была из плоской сделаться шарообразной, ведь именно доминирующие концепты определяют формат нашего мира. Но как же ей это удалось? Неужели Создатель распустил ту живность, типа китов, слонов или черепах, на спинах которых покоился наш симпатичный блинчик, и слепил из него колобок?

Полагаю, в данном случае обошлось без вмешательства программиста. Давайте не забывать, что и плоская, и шарообразная земля являются просто иллюзиями. Уму совершенно без разницы, какой концепт скачивать из нашего общего инфополя и использовать для создания иллюзорной картинки, главное, чтобы имелся в наличии достаточный энергетический потенциал. Пока ни один из противоборствующих концептов так и не сделался доминирующим, а потому его материализация не происходит. Для большинства людей форма земли остаётся чисто умозрительным вопросом, то есть существует в качестве мыслеформы, а вовсе не материального объекта.

Конечно, мы не можем исключить такого варианта, что кому-то из аватаров в силу его профессиональной деятельности и впрямь удалось наблюдать нашу землю со стороны. Так что же он увидит? Боюсь, никаких сакраментальных откровений нашего наблюдателя не ждёт, скорей всего, он увидит ровно то, во что искренне верил. Но разве это не долж-

но раз и навсегда зафиксировать форму Земли? Вовсе нет, ведь это видение будет существовать только в персональной реальности очевидца, а этих счастливицков в нашем аквариуме единицы, и потому их вклад в нашу общую картинку реальности исчезающе мал.

Полагаю, споры о форме Земли будут продолжаться ещё очень долго, несмотря на их иррациональность. По большому счёту, спорить о содержании иллюзии не менее абсурдно, чем спорить о снах. Если вам приснился, скажем, петух, а кому-то другому – павлин, вы же не станете убеждать своего оппонента в том, что павлинов не существует, не так ли. Однако в вопросах своих верований, к коим, собственно, и относится спор плоскоземельщиков с шароверами, мы отчего-то не желаем оставаться в рамках рационального мышления и здравомыслия.

Справедливости ради всё же следует признать, что оппоненты вовсе не требуют от своих последователей слепой веры в свои постулаты. Для подтверждения своей правоты они приводят не только теоретические аргументы, но и ссылаются на результаты экспериментов. Но как такое может быть, чтобы опыты подтверждали взаимоисключающие теории? Разве опыт не является критерием истины? Ещё как является, вот только не истины, а той модели, в рамках которой проводится эксперимент. Реальность – это то, что мы полагаем реальным, и эксперимент является частью этой реальности, а потому он по определению не может ей против-

речь. Не удивительно, что эксперименты каждого из противоборствующих лагерей подтверждают правоту именно их концепта.

В данном случае мы наблюдаем воочию весьма своеобразное явление – процесс сожительства двух альтернативных реальностей, которые принципиально различаются всего лишь одним концептом, касающимся формы земли, а в остальном похожи. Разумеется, рано или поздно эти реальности либо совсем разойдутся и будут существовать параллельно, либо сольются, и тогда один из концептов делается доминирующим и безальтернативным. А пока занимайте место в партере и не забудьте про попкорн.

Глава 9. Иерархия проявленности

Полагаю, у вас уже сложилось понимание того, кто на самом деле управляет форматом нашей реальности, и что за «иномирные монстры» дёргают нас за ниточки. Разумеется, каждый из нас живёт в своём уникальном мирке, однако те аспекты этого мирка, которые мы действительно генерим сами, увы, являются всего лишь второстепенными деталями. Мне приходилось встречать людей, которые не решались заняться практиками управления реальностью из страха, что это может повлиять на жизнь других людей, и им за это прилетит ответка. На самом деле большинство аватаров не способны повлиять даже на полёт мухи, не то что на других людей. Основная масса концептов, которые и определяют формат нашего персонального мирка, образуются в нашем инфополе стараниями игроков.

Я вам даже больше скажу, именно игроки ответственны за существование в нашем мире множества устойчивых и долгоживущих альтернативных реальностей. Это не наша, а их борьба смыслов порождает значимые конфликты, которые и разрешаются с помощью алгоритма создания альтернативных реальностей. Аватары, конечно, тоже участвуют в этом процессе, но порождённые нами альтернативные реальности существуют считанные мгновения, поскольку они никогда не базируются на доминирующих концептах. Для алгоритмов

Игры не составляет труда разрешить порождаемые аватарами конфликты, а вот игроки способны создавать весьма экзотичные миры, в которых не только внешний антураж, но даже тела аватаров отличаются от наших. С такими взаимно-исключающими доминирующими концептами Игре так просто не справиться. Вот альтернативные реальности и множатся как грибы после дождя.

Представляете, какая засада? Оказывается, альтернативные реальности существуют в Игре независимо от аватаров. Это только наша персональная реальность никак не может обойтись без нас, как не может существовать сон без спящего, а остальные отлично функционируют для других аватаров нашей благословенной Игры. Разумеется, наши сознания не закреплены навечно за какой-то конкретной реальностью, и с помощью различных техник мы даже можем перемещаться между альтернативными реальностями вполне осознанно. Однако не стоит обольщаться насчёт наших возможностей, основная масса концептов является для наших умов императивом, спущенным как бы сверху одним из игроков. Да, на незначительные изменения реальности мы способны, но чтобы, например, кардинальным образом изменить своё тело, нам придётся стать ну о-о-очень крутыми магами.

Однако самое большое отличие наших возможностей от инструментария игроков лежит в области работы ума. Так уж устроен человеческий ум, что он умеет создать ОДНО-

МОМЕНТНО только одну иллюзию, поэтому аватары не могут видеть все варианты возможного будущего и прошлого. По этой же причине встреча с самим собой в какой-нибудь альтернативной реальности нам тоже не грозит. А вот для игроков эти аватарские ограничения на количество реализуемых вариантов не действуют, они способны манипулировать с множественными реальностями, поскольку их ум охватывает Игру целиком. То, что для нас является будущим, для них существует в настоящем, просто в качестве одного из игровых вариантов.

Чем же определяется такое тотальное превосходство игроков над аватарами? Думаю, насчёт одного из факторов двух мнений быть не может – это сама проявленная форма нашего сознания. Частотные характеристики наших сознаний существенно беднее параметров игроков, и потому в тех диапазонах, где они слышат, видят и чувствуют, мы остаёмся слепыми, глухими и бесчувственными. Но почему же Создатель сделал нас такими убогими? Это что, такой способ ограничить конкуренцию? Смею утверждать, что это вовсе не злой умысел. Создатель и не мог сотворить нас равными игрокам, поскольку мы с ним находимся на разных ступенях в иерархии проявленности.

Ну и откуда взялась эта иерархия? От чего зависит, кто кому в праве диктовать условия? Может быть, всё дело в мерности? Типа, существа, живущие в мире с более высокой мерностью, имеют возможность управлять существами

с мерностью пожиже. На первый взгляд эта гипотеза звучит правдоподобно. Например, для нарисованного на листе бумаги человечка всё, выходящее за рамки плоскости листа, то есть обладающее мерностью больше двух, остаётся недоступным. Он не видит карандаш и уж тем более держащую его руку, а потому появление новых рисунков на своём листе почитает не иначе, как колдовством или чудом. Так может быть, и мы не можем видеть ниточек, с помощью которых игроки нами управляют, просто потому, что они тянутся к нам из четвёртого измерения?

Наверное, с подобной моделью мироздания можно было бы согласиться, если бы не одно «но». А вы уверены, что мы живём в трёхмерном мире? Да, все объекты, обладающие жёсткой формой, действительно можно описать с помощью трёх координат, а как быть, например, с туманом или даже водой в тех случаях, когда мы не видим границ и других объектов? А какая мерность у наших чувств и мыслей? Вы же не станете сомневаться в том, что желание вкусно поесть или обида на плохую погоду за окном являются частью вашей реальности? Если ваши тонкие тела способны воспринимать подобные явления, значит, в программе Игры в Реальность имеются в наличии параметры для интерпретации соответствующих им вибраций. Тогда о какой трёхмерности мы можем говорить?

На самом деле в нашем мире имеются объекты самой различной мерности, в том числе и неопределимой в принци-

пе, как у мыслей и чувств, поэтому описывать его при помощи натуральных чисел или даже неких усреднённых величин представляется некорректным. По большому счёту, мерность – это некий симулякр, который лишь камуфлирует истинную картину мира, но ничего толком не объясняет. А что же тогда определяет различия между возможностями сознаний разных существ и формат их взаимоотношений? Кто придумал эту поганую иерархию проявленности? Вы будете сильно удивлены, если я отвечу: никто? Иерархия проявленности является всего лишь следствием функционирования мироздания как такового, она отражает отношения между ТВОРЦОМ и ТВОРЕНИЕМ.

Существование творения просто по определению ограничено рамками замысла творца, ведь оно вовсе не является спонтанным проявлением его сознания, а создаётся для какой-то конкретной цели. Зачастую творению эта цель неизвестна, но оно всё равно ей следует. Согласитесь, вряд ли аквариумные рыбки, которых мы заводим, чтобы внести в интерьер помещения эдакую нотку релакса и эстетики, способны постичь наш замысел, и тем не менее свою функцию они выполняют.

Существование творения отличается от существования спонтанного проявления хаоса примерно так же, как жизнь аквариумных рыбок отличается от жизни обитателей океанских просторов. В аквариуме имеются границы и действуют навязанные хозяином правила. Все эти ограничения, с одной

стороны, защищают обитателей аквариума, а с другой – используют их для реализации конкретной задачи. Очевидно, что рыбки и хозяин аквариума не могут общаться на равных, но не потому, что у рыбок мозгов не хватает, а по гораздо более тривиальной причине. Просто рыбки и их хозяин обитают в разных мирах.

Это же правило в полной мере касается нашего Создателя и аватаров сотворённой им Игры в Реальность. Миры творца и творения неравноправны по определению, поскольку мир творения является частью мира творца, то есть один мир как бы вложен в другой. Помните матрёшку? Вот примерно так и устроено мироздание. Только в отличие от этой игрушки, мир творца может включать в себя не один, а множество миров творений, в точности так же, как в нашем мире имеется в наличии множество аквариумов с рыбками.

Можно ли на этом основании утверждать, что творение всегда более материально, чем творец? В каких-то случаях так и есть, но не обязательно. Думаю, вы не станете спорить с тем, что персонажи книг и аватары компьютерных игр представляются нам существами виртуальными, то есть менее материальными, чем наши физические тела. Но обладает ли тело какого-нибудь Симпсона более тонкой структурой чем, скажем, творческая мысль создателя сего персонажа? Это большой вопрос, не так ли.

Несомненно, между вибрационными спектрами творца и творения имеется различие, но состоит оно вовсе не в том,

что чей-то частотный диапазон выше, а чей-то ниже, тут дело в другом. Вибрационный спектр творения не может включать вибрации, которых нет у творца, а вот обратное как раз неверно. Иначе говоря, вибрационный спектр творения всегда беднее спектра творца, то есть творец в состоянии создать только более примитивные по отношению к нему самому объекты. Именно поэтому наши сознания обладают гораздо меньшими возможностями по сравнению с сознаниями игроков, которые живут с нашим Создателем в одном мире.

Как соотносятся сознание творца и творения? Например, насколько сильно сознание Создателя превосходит сознание человека? Наверное, для нас, его творений, сознание Создателя представляется совершенным и самодостаточным, но объективно это не соответствует действительности. Создатель Игры в Реальность, как и мы сами, является проявленной формой источника. Его тоже кто-то создал, причём кто-то, для кого эти самые создатели являются таким же объектом самовыражения, каким программисты наших компьютерных игр – для нашего Создателя.

Сколь бы крамольно ни прозвучал сделанный мной вывод, однако он является всего лишь частным случаем проявления фрактальности мироздания. И пусть религиозные функционеры из кожи вон лезут, убеждая верующих в том, что пути господни неисповедимы, но мы-то знаем, что право судить о божественном у нас имеется. Это право нам даёт закон по-

добия: что наверху, то и внизу. Так давайте воспользуемся этой волшебной палочкой и попытаемся приоткрыть завесу тайны творения.

Итак, насколько сильно наше сознание отличается от сознания Создателя? А насколько сильно отличается сознание персонажа какой-нибудь книжки от сознания её автора? Однозначно можно утверждать лишь то, что образ персонажа как минимум должен быть частью реальности автора книги, иначе писатель не смог бы сотворить этот образ. Другими словами, разница между сознаниями творца и его творения не может быть прямо-таки катастрофической, да к тому же вибрационные спектры их сознаний должны иметь некий общий частотный диапазон, в котором между ними может осуществляться взаимодействие. В случае с книжкой это какая-то область ментальных вибраций, связанная с созданием образа.

Вы понимаете, какое воистину бесценное знание обеспечивает нам закон подобия? Оказывается, несмотря на разницу в положении на шкале иерархии проявленности, мы можем общаться с нашим Создателем, потому что диапазоны вибраций наших сознаний имеют пересечения. Если вы подумали, что я имею ввиду молитвы, медитативные практики или религиозные ритуалы, то смею вас заверить, что я говорю совсем о другом способе общения.

Впрочем не стану отрицать, что так называемые языческие культы действительно служили способом взаимодей-

ствия между одним из игроков и его паствой, но о контакте непосредственно с Создателем Игры речь никогда не шла. Авраамические религии хоть и заявляют претензии на роль посредника между верующими и Создателем, но на самом деле тоже не обеспечивают своим адептам доступа к его сознанию. Объектом поклонения в этих религиях является во-все не Создатель нашего мира, а искусственно сконструированные эгрегоры. Причём в качестве прототипа берутся либо игроки, типа Яхве, либо вообще некие собирательные образы, которые реально никогда не существовали.

Присмотритесь к нашему миру, и вы без труда заметите, что творцы не так уж часто становятся пользователями собственных творений. Я имею ввиду – постоянными пользователями. Разумеется, программист может немного порезвиться со своей свеженькой нетленкой, но профессиональным геймером он не станет. Точно так же, как настоящий художник не переqualифицируется во владельца картинной галереи своих полотен, а писатель – в читателя своих книг. Дело творца – творить, а дело пользователя – оживать его творения своим вниманием и участием. Так уж устроено мироздание.

Выходит, нашему Создателю нет дела до Игры в Реальность? Но тогда у нас просто отсутствует шанс с ним пообщаться. Смею вас заверить, что это не так. На самом деле мы постоянно взаимодействуем с высшим разумом, причём без посредников в виде религиозных институтов. Другое дело,

что это общение никак нельзя назвать равноправным и непосредственным, то бишь Создатель не использует для этой цели слова, образы и прочие иллюзорные объекты нашей реальности. И это вовсе не от лени или пренебрежения, если вы так подумали. Просто для общения со своими творениями творцу эти вспомогательные атрибуты вовсе не требуются.

Вот скажите, разве владельцу аквариума придёт в голову уговаривать своих рыбок, например, не драться? Нет, он тупо выловит драчунов и пересадит их в другой аквариум, а то и вообще спустит в унитаз. Да и писателю вовсе не требуется вступать в дискуссию с персонажем своей книги, когда ему нужно подвигнуть одного к определённым действиям. Писатель просто создаст соответствующий сюжет, который автоматически поставит персонажа в требуемую позицию. Создатель Игры в Реальность тоже общается с нами опосредованно, с помощью алгоритмов созданной им программы. Недаром же говорят, что языком общения высшего разума являются события нашей жизни.

А вот кто действительно может общаться с жителями нашего аквариума непосредственно, так это игроки Игры в Реальность. Иерархия проявленности и соответствующий интерфейс открывают им возможность диктовать свою волю аватарам, чем они и занимаются, наводняя наше инфополе нужными им ментальными концептами. Однако наличие возможности никак не объясняет целесообразности подобного поведения, не так ли. Резоны Создателя Игры хотя бы

интуитивно понятны, для него наш мир является способом самовыражения. Но чего от нас нужно игрокам? Неужели им больше нечем заняться, кроме как п арить нам мозги?

Наверное, было бы резонно задать тот же вопрос нашим местным игрунам, но я не стану опускаться до примитивных разборок по типу «дурак – сам дурак». По большому счёту, среди нас нет ни одного человека, который не выступал бы в роли игрока для творений создателей из нашего мира, таких, как книги, кинофильмы, картины и конечно, компьютерные игры. Просто спросите себя, для чего вы постоянно используете эти объекты нашей реальности. Полагаете, только от скуки? А что если я скажу, что таким образом вы питаетесь? Звучит абсурдно, но это только на первый взгляд.

Мы так привыкли считать своим телом лишь его физическую оболочку, что совершенно забываем о его тонких составляющих, а этим составляющим, между прочим, тоже кушать хочется. Вот только для насыщения, скажем, астрального тела бифштекс с картошечкой не годится, ему подавай более тонкие вибрации, например, положительные эмоции. А для ментального тела даже столь эфемерная субстанция, как наслаждение красивым видом, покажется слишком грубой пищей, потому что оно питается энергией мыслей. Удовольствие, которое вы испытываете от увлекательной игры или чтения захватывающей книги – это не просто смена настроения, именно так и ощущается прилив жизненных сил, которые вы выкачиваете из объекта манипуляции.

Жизненная энергия мыслящих существ является ценным пищевым продуктом вне зависимости от формы, в которой она употребляется в пищу. Так что не стоит считать наши отношения с виртуальными мирами чисто альтруистическими, игры заряжают нас ничуть не меньше, чем полноценный обед или сон. Игроки из мира Создателя тоже не святые, хотя вроде бы и считаются по отношению к нам представителями высшего разума. Игра в Реальность является для них кормушкой, и для выкачивания энергии аватаров они порой пользуются весьма неприглядными, с человеческой точки зрения, методами.

Осмелюсь утверждать, что бескорыстие в нашем подлунном мире – это редкость. В основном, контакты между представителями различных миров сводятся к тому, что кто-то кого-то ест, причём управляет сим процессом иерархия проявленности. В мироздании вообще всё устроено справедливо до оскомины. Каждое мыслящее существо использует для своей жизнедеятельности другие существа, стоящие на более низкой ступени в иерархии проявленности, и в свою очередь является объектом использования для более высших существ. Так устроен мир, и оспаривать справедливость этого мироустройства бессмысленно. Гораздо прагматичней будет принять его как данность и использовать это знание для правильного выстраивания своих взаимоотношений с представителями разных миров.

Глава 10. Взаимоотношения между мирами

Не вызывает сомнения тот факт, что творец имеет власть над творением, однако остаётся неясным, насколько эта власть является неограниченной. Чтобы прояснить сей аспект, предлагаю снова взять в руки нашу волшебную палочку закона подобия и внимательно приглядеться к нашему миру.

На первый взгляд абсолютная власть творца не вызывает сомнений. Какой-нибудь карапуз, едва научившийся держать в своих маленьких пальчиках карандаш, может по своему усмотрению сотворить с нарисованным человечком любое непотребство, например, пририсовать ему шестой палец на руке, и бедолаге придётся с этим жить. Программист может сделать со своей программой всё, что ему заблагорассудится, вплоть стирания, а во власти писателя – полностью изменить сюжет книги или вообще бросить неудавшуюся рукопись в огонь.

Однако даже у власти творца имеются временные ограничения, не так ли. Абсолютной эта власть остаётся ровно до того момента, пока его творение ни станет достоянием общественности. После этого возможности творца заметно снижаются, а вот остальные обитатели его мира, напротив, получают возможность вволю порезвиться с продуктом его творческой активности. К примеру, эстетически подкован-

ная старшая сестричка нашего карапуза может взять в руки ластик и грубо вмешаться в шедевр малолетнего художника, доведя количество пальцев нарисованного человечка до нормы.

Писатель, опубликовавший свою книгу, никак не сможет помешать читателю фантазировать на предмет характера главного героя или сюжета в целом. В сознании фантазера исходное творение может претерпеть такие метаморфозы, что даже его автор не узнает своё детище. Про то, как киношные сценаристы извращают художественные произведения под свои нужды, я вообще молчу. С компьютерными играми дело обстоит не столь плачевно, но это лишь в силу недостаточной грамотности большинства населения. Для хакера взломать программу – это вовсе не проблема, и её создатель будет бессилён этому помешать.

Что ж, приходится признать, что в мироздании вообще нет ничего абсолютного, тем более абсолютной власти. Что касается Игры в Реальность, то у нас имеются убедительные основания полагать, что она уже давно перешла в руки пользователей, а потому аватары вышли из-под единоличного управления Создателя. Подобный вывод можно сделать хотя бы на основании всё того же закона подобия. Посмотрите на то, как наши программисты обходятся со своими творениями. Написал программу, выпустил релиз и занялся новым проектом.

Но если Создатель больше нами не управляет, то кто же

тогда устраивает тут у нас всемирные катастрофы и преобразует антураж нашего аквариума, трансформируя игровые оболочки аватаров? Мы-то уж точно тут ни причём. У аватаров тупо кишка тонка влезть в программные коды нашей благословенной Игры. Лично мне видятся только два варианта: либо программист изначально заложил циклические обновления в сценарий своей Игры, либо это резвятся пользователи. Давайте рассмотрим обе возможности.

Циклическая версия несомненно имеет право на жизнь и даже отражена в некоторых верованиях, например, в ведическом учении о югах и не только там. Мифология майя, к примеру, содержит даже более конкретные и подробные указания на циклы Игры, нежели веды. В соответствии с майянским календарём каждые 52 года в нашем аквариуме создаются условия для всевозможных катастрофических событий, предотвратить которые можно лишь с помощью богов (читай – игроков). А вот каждые 676 лет такие события уже происходят в обязательном порядке, поскольку сопровождаются сменой солнца, которых, в соответствии с первоисточником, в нашем мире имеется аж четыре штуки. Кстати, следующая смена намечена на 2064 год. Кто доживёт, сможет проверить майянцев на вшивость.

Итак, наличие в Игре определённых катастрофических циклов можно принять как вполне достоверную версию. И всё же для полноты картины давайте рассмотрим и другой вариант, а именно вмешательство пользователей. Нетрудно

заметить, что в среде этих самых пользователей есть один персонаж, выделяющийся из массы игроков своими дополнительными возможностями в плане управления Игрой. Такие же персонажи имеются и в наших сетевых компьютерных игрушках, и зовутся они администраторами. Разумеется, в каждой игре роль и права админа сильно различаются, но я бы не стала исключать того, что конкретно в Игре в Реальность админский доступ позволяет сему персонажу при чрезвычайных обстоятельствах перезагрузить Игру в Реальность. Даром, что ли, в наших легендах его именуют всяческими уважительными эпитетами, вроде господина, всевышнего, демиурга и так далее.

Не очевидно, что подобная перезагрузка обнулит бонусы игроков, но она точно откатит тела аватаров к, что называется, заводским настройкам. Иначе говоря, для нас это будет та самая глобальная катастрофа, после которой земля станет «безвидна и пуста». Хочется верить, что наш админ не является голым садюгой, а потому не слишком часто злоупотребляет своим могуществом. В конце концов, в его обязанности входит сохранение игровой структуры, а вовсе не её разрушение. Зато игроки ничем не ограничены в своих фантазиях, да и на целостность Игры им, по большому счёту, наплевать, ведь этих игр, скорей всего, в их мире полно. Однако хуже всего то, что и самих игроков явно не единицы.

По идее, мы даже вправе предположить, что игроком Игры в Реальность может стать любой житель мира Создателя,

взявший на себя труд скачать его программу на свой условный комп. Ведь именно так это работает в нашем мире. Отсюда можно сделать вывод, что фактическое влияние игроков на нашу жизнь просто по закону больших чисел превосходит влияние как Создателя, так и админа. Конечно, у игроков нет админских прав, и перезагрузить программу они, скорей всего, не могут, но для того, чтобы устроить нам очередной апокалипсис, этого и не требуется.

Аватары, увы, не могут эффективно сопротивляться зомбированию через наше общее инфополе, поскольку вредоносные концепты закачиваются непосредственно в наш ум. Ну что этим отморозкам стоит принудить жителей нашего аквариума материализовать что-нибудь фатальное, например, падение астероида или глобальную ядерную войну? Возможно это сработает несколько слабее полной перезагрузки или периодического обновления, но всё равно мало не покажется.

А вообще, насколько полной является власть игроков над аватарами? Согласитесь, вопрос не праздный. Если их власть сравнима с властью Создателя, то можно даже не дёргаться. Тогда все наши потуги взять под контроль свой ум, с целью обрести возможность управлять своей жизнью, выглядят наивными и смешными. При таком раскладе даже если мы и преуспеем в своём стремлении к самосовершенствованию, любой игрок, которому не понравится ход Игры, сможет в лёгкую обнулить все наши достижения. Чисто теоретически,

никакой разницы между возможностями Создателя и игроков быть не должно, ведь все они являются обитателями одного мира, то есть находятся на той же ступени в иерархии проявленности. И всё же разница есть, причём существенная.

Вот скажите, что в обязательном порядке имеется в любой игре, да вот хотя бы в наших примитивных настолках? Чем игра отличается от того, что мы называем «просто жизнью»? Ответ очевиден, не так ли, отличие заключается в наличии правил. Правила являются необходимым атрибутом игры, иначе это будет уже и не игра вовсе. Вы можете сколько угодно игнорировать эти правила в своей обычной жизни, но если уж сели за игровой стол, то волей-неволей приходится их соблюдать.

Игра в Реальность тут не исключение, в ней тоже имеются определённые правила, причём эти правила как бы встроены в программу в виде алгоритмов, и менять их по своему усмотрению может лишь программист. Эти правила, в числе прочего, ограничивают произвол игроков в отношении аватаров, и игроки вынуждены им подчиняться, что не может не радовать. Так что ни о какой неограниченной власти игроков над аватарами даже речи не идёт. Впрочем, эти алгоритмы в гораздо большей степени регулируют жизнь самих аватаров. Для нас они являются законами мироздания, за нарушение которых может последовать весьма болезненное наказание, вплоть до развоплощения.

Игрокам такие фатальные последствия, скорей всего, не грозят, в худшем случае им просто закроют доступ в Игру. Конечно, имеется ненулевая вероятность того, что наши с игроками миры построены на одних и тех же базовых законах, тогда за нарушение правил нашего мира игроки могут схлопотать ответку от законов мироздания их собственного, и это может оказаться очень болезненным опытом. Судя по тому, как скрупулёзно они соблюдают правила Игры в Реальность, исключить такого расклада мы не можем. Тем важнее становится для аватаров изучение этих правил.

Этому вопросу мы обязательно уделим должное внимание, а пока давайте прикинем, нет ли в мироздании ещё каких-то существ, помимо игроков из мира Создателя, с которыми мы можем контактировать, и если есть, то в каком формате сей контакт осуществляется. Полагаю, никто не станет спорить с тем очевидным фактом, что в иерархии проявленности творец и его творение стоят на разных ступеньках. Однако возникает вопрос о том, насколько велико расстояние между этими ступеньками, и главное, нет ли каких-то проявленных миров в промежутке. Думаю, мы можем ответить на этот вопрос утвердительно, поскольку в нашем мире имеются примеры контактов с такими промежуточными мирами, а мироздание, как известно, фрактально. Если кто не понял, я имею ввиду миры животных и растений.

Вряд ли кто-то всерьёз станет отрицать тот факт, что братья наши меньшие и тем более цветочки с кустиками вос-

принимают свой и наш мир иначе, чем мы. И всё же разница в наших восприятиях меньше, чем, скажем, с аватарами компьютерных игр. С животными и растениями мы, по крайней мере, находимся по одну сторону экрана монитора, и коммуникация между нами может осуществляться напрямую, причём в обе стороны. Так что мы вполне имеем право рассматривать их миры как промежуточные, стоящие к нам на более близкой ступени в иерархии проявленности, нежели мир, в котором живёт наш Создатель.

Конечно, можно предположить, что животные и растения являются просто частью нашего мира, как, например, горы и реки, однако даже самый злостный ненавистник живой природы не посмеет отказать им в способности мыслить и чувствовать, то есть в наличие у них сознания. Полагаю, подобно нашим сознаниям, сознания животных и растений тоже представляют собой станки по производству ткани реальности, только их ткань несколько отличается от нашей. Впрочем, само по себе это ещё не доказывает, что они являются жителями другого мира. Вполне возможно, что на ткацкой фабрике Создателя имеются станки разной марки. Даже не знаю, кто бы смог запретит ему оснастить своё производство разнокалиберным оборудованием.

Наверное, с этой версией можно было бы даже согласиться, если бы эти «другие» станки функционировали по тем же законам мироздания, что и люди. Но это не так, между законами наших миров имеется принципиальная разница, о

которой мы поговорим позднее, когда будем разбирать некоторые правила Игры в Реальность. А ведь что такое эти законы, как ни алгоритмы программы, работающие в автоматическом режиме и никак не зависящие от воли игроков и аватаров? Они просто по определению должны быть едины для всей программы. Поэтому различие законов мироздания в наших мирах даёт нам основание утверждать, что миры животных и растений были созданы вовсе не нашим, а каким-то другим Создателем.

При видимой тривиальности сего умозаключения оно на самом деле является поворотным моментом в нашем представлении о мироздании, поскольку свидетельствует о том, что границы проявленных миров проницаемы. Разумеется, для жителей «внешнего» мира проницаемость границ всех «вложенных» миров и так не вызывала сомнений. Если бы дело обстояло иначе, то мы не могли бы, например, читать книжки или играть в компьютерные игры. Все эти продукты творческой деятельности людей являются мирами для их аватаров, а наш мир представляет из себя как бы внешнюю оболочку для этих игрушечных мирков. Как вы понимаете, каждый из нас может без труда проникнуть в эти «вложенные» миры. Однако на примере наших взаимоотношений с мирами животных и растений можно прийти к выводу, что контакты возможны и между «соседними» мирами.

Обратите внимание на тот факт, что нашим контактам не мешают ни различие в строении тел аватаров, ни даже то, что

правила игры в наших мирах различаются. Но что-то же позволяет нам общаться. Похоже, у наших миров всё же имеются схожие алгоритмы, которые и делают границы между ними проницаемыми. Думаю, вы не удивитесь, если я скажу, что этими схожими алгоритмами являются параметры интерпретаций ума вибрационных спектров сознаний аватаров, ведь это именно они отвечают за формат проявленной реальности. Кстати, параметры интерпретаций вовсе не обязаны совпадать полностью, но хотя бы частичное совпадение должно иметь место. Иначе говоря, для того, чтобы какие-то программы могли коммуницировать, они должны быть совместимы.

Для обеспечения этой самой совместимости необходимо, чтобы реализовались два условия. Во-первых, спектральные диапазоны вибраций жителей контактирующих миров должны иметь пересечения, иначе они не смогут воспринимать друг друга. Однако этого недостаточно, в добавок алгоритмы интерпретаций ума должны функционировать по схожим принципам. Обратите внимание, что «схожим» вовсе не означает «идентичным». Если бы эти параметры совпадали полностью, то обитатели двух соседних миров и воспринимали бы свою реальность одинаково, чего явно не наблюдается в нашем случае с животными и растениями. Однако кое-какие основополагающие принципы всё же должны совпадать.

Давайте для примера рассмотрим один из таких принци-

пов, а именно зависимость между частотой вибраций проявленного объекта и степенью его разреженности в иллюзорной реальности. В нашем мире эта зависимость прямая, иначе говоря, чем выше частота, тем менее материальным представляется нам проявленный объект. Сей принцип очень наглядно иллюстрирует вращающееся велосипедное колесо. Думаю, вы не раз видели, как при увеличении скорости вращения спицы колеса сначала сливаются в сплошной фон, а потом вообще растворяются. При этом мы точно знаем, что спицы никуда не делись, но увидеть их не в состоянии. Просто так уж настроена программа интерпретации нашим умом высокочастотных вибраций. Именно поэтому мы не можем видеть, например, мысли, ведь соответствующие им вибрации настолько высокочастотные, что нашим органам чувств они представляются прозрачными.

Однако сей принцип вовсе не высечен из гранита и не является обязательным атрибутом абсолютно всех без исключения программ. Программисты – люди творческие, и мы вправе предположить, что существуют миры, в которых действует обратная зависимость между частотой вибраций и степенью разреженности проявленного объекта. В таких мирах мысли будут твёрдыми или жидкими. Вы только подумали о дожде и уже промокли до нитки. Хотя нитки в таком мире, скорей всего, будут невидимыми, а как будет ощущаться вода вообще непонятно. Согласитесь, мышление жителей таких миров должно функционировать принципиаль-

но по другим законам, нежели мышление людей, и это безальтернативно создаст между нами барьер, причём непроницаемый.

Похоже, у нас с животными и растениями оба требуемых для контакта условия выполняются, а потому мы имеем возможность взаимодействовать с представителями их миров. Можно ли назвать наше общение равноправным? Увы, даже откровенные ненавистники рода человеческого от экологии не смогут отрицать того факта, что люди явно доминируют в этом взаимодействии. При всей схожести и близости наших сознаний мы всё же должны признать, что люди стоят на более высокой ступени в иерархии проявленности, чем животные и растения, и следовательно, в какой-то степени могут управлять представителями нижних ступеней. Конечно, наша власть над ними довольно условна, и при определённых обстоятельствах наши роли могут даже поменяться на противоположные.

Какое-нибудь дикое животное или ядовитое растение запросто может покалечит, а то и убить зазевавшегося «хозяина жизни». Зловредные бактерии и вирусы настолько малы, что мы их даже не в состоянии разглядеть, но по их милости численность людей может сократиться очень значительно, если вообще не до нуля. И всё же это именно мы приспособливаем наших соседей в иерархии проявленности под свои нужды, а не наоборот. Это мы меняем генотип животных и растений, превращая дикие породы в домашние, в том чис-

ле для употребления в пищу. Мы разбиваем сады и строим зоопарки, мы украшаем цветочками свои подоконники, заводим аквариумных рыбок и развлекаемся с домашними питомцами. Даже таких высокоорганизованных существ, как дельфины и слоны, мы умудрились превратить в дрессированных болванчиков.

Хорошо это или плохо? Наверное, безальтернативно. Так уж устроено мироздание, что представителям более высоких ступеней иерархии проявленности дана власть над нижними ступенями. Однако не стоит задирать нос, я даже не сомневаюсь, что где-то существуют миры, чьи жители относятся к нам так же, как мы к животным и растениям. И в этом заключена высшая справедливость.

Глава 11. Взаимоотношения между мирами (продолжение)

Могут ли игроки из мира Создателя внедряться в наше инфополе напрямую без дополнительных технических примочек, или у них, как и у нас, имеется специальное оборудование, наподобие наших компов? Думаю, на этот вопрос мы не сможем ответить однозначно. Даже если такое оборудование и имеется, то оно располагается не в нашей, а в их реальности точно так же, как клавиатура и мышь находятся по нашу сторону от экрана монитора. По идее, аватары не должны иметь возможности лицезреть механизмы управления игроков чисто физически, однако мы натываемся на эти механизмы постоянно. Скоро уже шагу невозможно будет ступить без надзора и вмешательства технических примочек для зомбирования населения вроде интернета, вышек радиосвязи, спутников и мусорных СМИ.

Кто же наполняет наш мир всеми этими дорогостоящими конструкциями, если игрокам они без надобности? Похоже, информационные атаки с использованием технических средств нашего мира осуществляют вовсе не те существа, которые живут по соседству с нашим Создателем, а иные, стоящие к нам гораздо ближе в иерархии проявленности. Да-да, те самые пресловутые пришельцы, для которых люди — это что-то вроде животных. Высшим силам вовсе не требует-

ся манипулировать нами с помощью вранья и психотехник, они вполне способны внедрить нужный им концепт непосредственно в умы аватаров с помощью нашего общего инфополя.

У наших ближайших соседей таких возможностей, похоже, не имеется, но кушать-то им всё равно хочется. Вот они и соревнуются с игроками за умы аватаров в меру своих слабых сил, используя технологии и психические методы воздействия. И нужно честно признать, что у них совсем неплохо получается. А собственно, почему эти технически подкованные пришельцы не используют в своей деятельности аватарское инфополе? Зачем заморачиваться со всеми этими технологическими игрушками и обрабатывать сознания людей практически в индивидуальном порядке, когда через инфополе можно разом накрыть всё, так сказать, стадо целиком? Очень похоже на то, что доступа к нашему инфополю у этих манипуляторов тупо не имеется.

Тут прослеживается прямая аналогия с тем, как мы сами контактируем с животными и растениями. Согласитесь, никому же не придёт в голову внедряться в инфополе, например, декоративных кактусов. Зато если бы те же кактусы были чисто виртуальными объектами, то нам не составило бы труда с помощью мышки заставить их, например, зацвести или наоборот, засохнуть. Сей феномен объясняется очень просто. В случае с виртуальными кактусами мир объекта манипуляции является частью мира манипулятора, а потому

мы властны делать с его обитателями всё, что позволяют нам правила игры. А вот с обычными кактусами нас уже не разделяет экран монитора, и потому использовать мышку и джойстик, чтобы диктовать этим колючкам свою волю у нас не получится. Приходится идти на прямой контакт.

Очевидно, что инфополе объекта манипуляции становится доступным для контактёра только в том случае, когда спектральный диапазон вибраций объекта является ЧАСТЬЮ диапазона контактёра. Если эти диапазоны пересекаются лишь частично, то классический случай контакта по типу игрок-аватар невозможен, даже если контактёр относится к более высокой ступени в иерархии проявленности, чем объект. Иначе говоря, пришельцы из соседних с нашим миром используют технические средства для контакта с нами не от хорошей жизни, а потому что стоят слишком близко к людям в иерархии проявленности. Они вынуждены контактировать с нами напрямую просто потому, что наше инфополе для них закрыто.

Кстати, сам по себе факт близости ступенек в иерархии проявленности вовсе не гарантирует возможность полноценного контакта между жителями соседних миров. Тут гораздо важнее наличие значимой области совпадения спектральных диапазонов вибраций, так как контактировать мы можем только в этих областях. Например, мы способны улавливать и даже как-то интерпретировать язык животных, поскольку можем не только слышать издаваемые ими звуки, но

и воспринимать их эмоции. А вот способ общения растений пока остаётся для нас загадкой. Видимо, область пересечения спектральных диапазонов с представителями мира растений у нас гораздо уже.

Полагаю, пришельцы из соседних миров тоже способны общаться с нами непосредственно, а технические средства используют исключительно для того, чтобы, так сказать, расширить зону покрытия. Прямой контакт открывает доступ лишь к индивидам, а потому, чтобы поставить откачку энергии из нашего мира на поток, волей-неволей приходится задействовать технологии. Однако это вовсе не исключает индивидуальных контактов. Не уверена, что можно верить рассказам про серых человечков, а вот свидетельств нематериальных контактов в исторической литературе описано довольно много. Тут и явления «святых», и астральные подселенцы, и оккультные инвокации, и даже ченнелинг. Всего и не перечислишь.

То, что такие контакты чаще всего осуществляются не в физическом, а в тонком теле, позволяет нам сделать предположение, что основная область пересечения вибраций людей и пришельцев относится к астральному и частично ментальному диапазонам. Так что пожать друг другу руки нам, похоже, не светит. Разумеется, огульно отрицать наличие в нашем мире контактёров в физических телах я бы всё-таки не стала, как и того, что они могут питаться не только гаввахом, а в добавок, например, пить кровь или пожирать нашу

плоть. Собственно, именно так мы поступаем с животными и растениями, так что у нас нет никаких оснований, чтобы возмущаться бесцеремонностью пришельцев.

Почему же живые существа, обладающие осознанностью, позволяют кому-то собой питаться? Увы, у иерархии проявленности свои законы, и эти законы открывают возможность представителям высших иерархий употреблять в пищу представителей нижних, причём в полном соответствии с действующими в обоих мирах алгоритмами. Положение в иерархии определяет наше восприятие себя либо как едока, либо в качестве еды, и в последнем случае побуждает подчиниться условно «высшей воле».

Вы когда-нибудь задумывались о том, как нас воспринимают животные и растения? Думаю, не открою никому глаза, если скажу, что мы для них являемся представителями высшего разума. Не исключено, что ваши комнатные цветочки видят в вас такое же мифическое эфемерное существо, каковыми для нас являются, например, ангелы и демоны. Ну разве же это зазорно подчиниться ангелу? Наоборот, следует проявить смирение и возблагодарить судьбу за дарованный шанс прикоснуться к божественному. Ведь именно этому нас учат всевозможные религии, не так ли. Вот мы и подчиняемся и даже кичимся своей покорностью, в глубине души предполагая, что за смирение нас ждёт награда в виде царствия небесного.

У животных и растений отсутствуют все эти религиозные

заморочки, там всё обстоит проще и более прямолинейно. Жителями этих миров управляет право сильного, которое воспринимается ими как данность, типа закона мироздания. Если человек доказал свою силу, то следует ему подчиниться, и точка. Людское сообщество устроено по другому принципу, у нас действует закон свободы воли, а потому, чтобы нас скушать, требуется сначала получить наше добровольное согласие. Именно поэтому представителям высших по отношению к нашему миров приходится заниматься зомбированием населения, принуждая его к покорности, вместо того, чтобы тупо отправить на бойню, как мы поступаем с животными.

Впрочем, сути происходящего это не меняет, различаются лишь методы, а принцип взаимоотношений между мирами остаётся прежним: высшие питаются низшими и сами служат пищей для ещё более высших. При этом различие в строении тел жителей разных миров совершенно не препятствует работе пищевой цепочки. Нам ведь ничто не мешает, например, погладить любимого котика или пересадить герань в горшок побольше. Вот и пришельцы отлично справляются с задачей отъёма у нас жизненной энергии даже в том случае, когда контактируют с нами на уровне тонкого тела.

А могут ли контактёры вообще завести себе тела, неотличимые от человеческих? Полагаю, при должном уровне технического развития такое вполне возможно. Мы и сами уже начали работать над непосредственным проникновением в

виртуальный мир, имитируя с помощью симуляторов тела аватаров полюбившейся игрушки. А те, для кого наш мир является виртуальным пространством, запросто могут обладать более продвинутыми технологиями. Это я к тому, что отдельные обитатели нашего мира могут и не быть людьми, они могут только притворяться аватарами, а на самом деле являться игроками.

В наших компьютерных играх также имеются персы и неписи. С точки зрения игровых правил, и те, и другие вроде бы имеют равные права, однако их возможности всё же различаются самым кардинальным образом. За персом стоит сознание игрока, тогда как непись является частью игровой программы. Пребывая в игре, и те и другие выступают в роли аватаров, однако перс понимает, что находится в игровой реальности, а непись в этой реальности живёт, для неё это и есть настоящий мир. Игра в Реальность устроена по такому же принципу. Аватары намертво вписаны в ткань Игры, тогда как игроки, лишь симулирующие личность аватара, на самом деле находятся по ту сторону экрана монитора и могут в любой момент выйти из программы.

Глава 12. Кто ты: игрок или аватар?

Можем ли мы быть уверены в том, что посещать наш мир в аватарских телах способны исключительно жители мира Создателя? Думаю, основание для подобной уверенности у нас несомненно имеется. Ведь для создания аватарской оболочки, неотличимой от коренных обитателей нашего аквариума, требуется подключиться к игровой сети и скачать соответствующие параметры непосредственно из инфополя. Разве могут пришельцы из соседних миров получить доступ к инфополю? Вроде бы нет, так что всё логично, не правда ли.

И всё же кое-какие особенности некоторых религиозных концептов, ставших в последнее время странно популярными, позволяют мне предположить, что и более близкие наши соседи балуются визитами в наш мир. Я говорю об учениях, проповедующих выход из сансары и вознесение в высшие миры. Только не подумайте, что я имею что-то против предлагаемых ими практик, однако аудитория, для которой они предназначены, вызывает массу вопросов. Позвольте мне подробнее остановиться на упомянутых выше учениях, чтобы пояснить мою точку зрения.

Если отбросить нелепые фантазии, то становится очевидным, что для коренных аватаров Игры в Реальность все эти заманухи с просветлением и вознесением не имеют никакого смысла, поскольку человеческий ум тупо не приспособлен

для того, чтобы создавать реальность другого мира. Он является клиентской частью софта нашей Игры, и параметры интерпретаций вибрационных спектров сознания защиты в него намертво. Для того, чтобы существовать в принципиально другой реальности, требуется другой ум, способный подключаться в соответствующую сеть.

Вы представляете, каким нужно обладать могуществом, чтобы сотворить себе инструмент, способный заменить ум? Уж наверное, никак не меньшим, чем у Создателя, а то и большим. Мы ведь хотим вознестись в лучший мир, а не прозябать в примитивной копии нашего, не так ли. А чем совершенней иллюзия, тем более изощрённым должен быть создающий её инструмент. Кто-то из вас может всерьёз поверить в то, что в нашем мире имеется хотя бы один аватар, способный переплюнуть Создателя Игры? Полагаю, ответ однозначен. Тогда какой смысл в том, чтобы морочить людям головы несбыточными мечтами?

Можете не верить, но на самом деле никто никого не морочит. Практики выхода из сансары вовсе не предназначены для создания более совершенного инструмента сотворения иллюзий, чем имеющийся у нас ум. Они даже не предполагают его трансформацию, что и не удивительно, ведь ум нам не принадлежит. Эти практики направлены всего лишь на минимизацию активности того ума, которым мы постоянно пользуемся, причём вплоть до полной блокировки его работы. В соответствии с теорией это должно открыть практику-

ющему доступ к некоему альтернативному уму, который у нас вроде бы тоже имеется в наличии, но бездействует, так как его полностью блокирует выданный нам в аренду инструмент создания иллюзий.

Альтернативный ум характеризуется отсутствием мыслей, зато он обеспечивает своему владельцу ясную осознанность, что бы это ни означало в терминах соответствующих учений. По большому счёту, его даже нельзя считать умом в привычном нам значении, поскольку, судя по всему, его функционал сильно отличается от того сетевого ПО, которое создаёт нашу иллюзорную реальность. На санскрите молчаливый ум именуется бодхичиттой, то бишь сознанием Будды. В Тибетском языке для обычного и альтернативного ума имеются разные названия, однако переводчики не нашли ничего лучшего, как использовать термин «ум» в обоих случаях. Поэтому альтернативный ум называют естественным состоянием ума или природой ума.

При всём моём скепсисе в отношении работоспособности практик выхода из сансары путём блокировки ума я всё же готова признать, что в них имеется здоровое зерно. В конце концов, именно ум является тем инструментом, с помощью которого Игра управляет аватарами. Если уподобить нас марионеткам, то ум играет роль тех ниточек, за которые хозяин дёргает своих кукол. Перережьте ниточки и... что? Марионетка станет свободной и сможет отправиться, куда ей заблагорассудится? А что если она просто рухнет на пол кучкой

тряпья? Полагаю, для того, чтобы марионетка обрела свободу, она должна **ИЗНАЧАЛЬНО** обладать хотя бы частичной автономностью. А если её приводит в действие только рука кукловода, то, потеряв с ним связь, марионетка потеряет и бытие как таковое.

Какова вероятность того, что у аватара, сотворённого специально для Игры в Реальность, имеется эта самая автономность? Если честно, мне трудно представить, чтобы Создатель намеренно оставил нам лазейку для дезертирства. В конце концов, для штатной работы его программы количество аватаров должно быть постоянным. Тогда для кого предназначены все эти учения, расплодившиеся как грибы после дождя? Остаётся предположить, что аудиторией учений о выходе из сансары являются не коренные аватары нашей благословенной Игры, а гости из иных миров, заигравшиеся до полной потери самоидентификации. Вот для них практики подавления активности ума имеют смысл, поскольку они позволяют им отключиться от игровой сети и очнуться. Иначе говоря, для пришельцев это шанс вернуться домой.

Кто же такие эти заигравшиеся пришельцы? По идее, это должны быть обитатели мира Создателя, ведь лишь они могут воспринимать наш мир как виртуальный. Для более близких соседей, контактирующих с нами напрямую, мир Игры является настоящим, только более примитивным, чем их собственный. Не стану спорить с тем, что Игра затягива-

ет. Думаю, вам тоже приходилось сталкиваться с игроманами, на полном серьёзе считавшими себя какими-нибудь эльфами двадцать четвёртого уровня и тратившими сумасшедшие деньги на зачарованные мечи и волшебные палочки. Вот только у меня имеются серьёзные сомнения в том, что хоть кто-то из наших игроманов испытывал технические сложности с тем, чтобы выйти из Игры. Эмоциональные – это да, но не когнитивные. Вряд ли кому-то из этих «эльфов» требуются специальные практики, чтобы нажать на кнопку «выкл».

Для того, чтобы потерять связь с реальностью, игра должна превратиться для игрока в жизнь. Иначе говоря, игровая оболочка должна настолько прирасти к сознанию игрока, чтобы сделаться настоящим телом. Вряд ли подобное перевоплощение возможно, если тебя с этой оболочкой разделяет экран монитора. А вот если погружение в Игру происходит в настоящей аватарской шкурке, то можно и поверить, что всё происходит в реале. Это я таким образом подвожу читателей к умозаключению, что заигравшимися игроками являются не жители мира Создателя, а наши ближайшие соседи в иерархии проявленности. Нет у них такого бонуса, как завести себе виртуальное тело, сидя в мягком кресле у экрана монитора. Чтобы стать аватаром Игры в Реальность, им приходится по-настоящему менять своё тело на аватарское.

А такое вообще возможно? Разве может человек влезть в шкуру животного или растения? Насчёт растений не скажу, а вот легенд об оборотнях в наших исторических хрони-

ках полно. Да и учения о реинкарнации тоже признают возможность перерождения людей в самых различных формах, причём не только в телах животных, но и в телах представителей более экзотических миров, например, мира голодных духов или даже мира сансарных богов. Иначе говоря, нет ничего сверхъестественного в том, что какой-то пришелец разгуливает по нашему миру в человеческом обличье. Для этого всего-то и нужно, чтобы программы двух соседних миров были совместимы в достаточной степени, чтобы позволить уму пришельца подсоединиться к игровой сети и скачать параметры аватарского тела.

Может ли человек таким же образом переместиться в мир пришельцев, типа, «вознестись» на более высокую ступень в иерархии проявленности? Ведь именно о такой перспективе нам вещают гуру просветления, не так ли. Если сформулировать этот вопрос несколько более прагматичным образом, то следует спросить, а имеется ли у программы человеческого ума интерфейс для подключения в сеть более навороченной игры. Теоретически, никаких принципиальных запретов для подобных подключений быть не должно. Это вопрос чисто технический и должен быть обращён к нашему Создателю. Если он предусмотрел такой интерфейс в клиентской части нашего ума, то у нас имеется возможность отправиться в мир пришельцев, ну а если нет... Как говорится, не попробуешь, не узнаешь.

Если честно, наличие у нас подобного функционала ка-

жется мне мало вероятным, но не потому, что Создателю было в лом заморачиваться, просто большого смысла в подобном «вознесении» нет от слова совсем. Сознания аватаров Игры в Реальность просто по определению являются более примитивными, чем сознания жителей миров с более высокой ступени иерархии проявленности, и изменить это невозможно никакими изошрёнными духовными практиками. Спектральный состав тех вибраций, которые мы называем своим сознанием – это данность, с которой нам приходится жить.

Конечно, мы можем поработать со своим телом и несколько расширить диапазон восприятия, но вряд ли до такой степени, чтобы чувствовать себя комфортно в высшем мире. По сравнению с его коренными обитателями мы всё равно останемся немощными калеками. Зато сами пришельцы при перемещении в более примитивный мир как раз получают ощутимые преимущества по сравнению с его обитателями. Однако и тут просматривается одна конкретная засада.

В нашем мире не случайно имеется запрет уму на одновременное создание нескольких тел, ведь каждое тело является точкой отсчёта для порождаемой сознанием реальности. Личность аватара является частью этой реальности, следовательно, вместе с «дополнительным» телом ум создавал бы и «дополнительную» личность. Иначе говоря, одна и та же личность никак не может перепрыгивать из одного тела в другое, так как она является атрибутом тела. Значит, что-

бы натянуть на себя аватарскую шкурку, пришельцу приходится не только отключаться от своей «домашней» сети, но в добавок распротиться со своим настоящим телом и соответствующей этому телу личностью.

Звучит пугающе, не так ли, и всё же в смене тела нет ничего экстраординарного. Мы тоже так делаем, когда по доброй воле или вынуждено попадаем в мир животных. Другой вопрос, а способны ли мыслящие существа сохранять свою самоидентификацию при смене тела? Что касается человека, то ответ однозначно отрицательный. Вы же не думаете, что, воплотившись кошечкой или собачкой, кто-то из нас сможет вспомнить, что на самом деле является человеком? Да и легенды про оборотней свидетельствуют о том, что в обращённом состоянии сознание утрачивает связь со своей истинной природой. Так уж устроен механизм перевоплощения в материальных реальностях нашего мира, что люди полностью теряют свою память и личность при смене тела.

Однако экстраполировать сию закономерность на обитателей других миров было бы с нашей стороны слишком самоуверенно. В конце концов, мы же говорим о существах с более высокой ступени в иерархии проявленности. Возможно, они способны сохранять осознанность независимо от формы тела, в котором пребывают. Если вспомнить о том, что большинство контактов между людьми и так называемыми «высшими сущностями» происходит на астрально-ментальном уровне, то можно предположить, что обитатели родно-

го мира пришельцев вообще не имеют физических тел. Не исключено, что для них погружение в Игру – это просто облачение в мясной скафандр. В таком случае личность игрока может и сохраниться, хоть и претерпит некоторые изменения.

Но тогда с какого перепугу в нашем мире расплодилось столько учений, призванных отключить заигравшихся до потери самоидентификации пришельцев от игровой сети? Если бы эти горе-игроки реально понимали, кто они такие, то им не составило бы большого труда выйти из Игры и вернуться в свой родной мир. Однако они искренне считают себя людьми точно так же, как обращённые оборотни считают себя животными. Так что, скорей всего, облачение в аватарскую шкурку сказывается на когнитивных функциях пришельцев самым фатальным образом.

Ну и кто же согласится на такое тотальное погружение в игровую реальность? По-видимому, только тот, у кого нет выбора, как например, у оборотней, а ещё тот, у кого в родном мире сохраняется цифровая копия его личности. Без такой страховки подключение к Игре будет равносильно самоуничтожению. Если подобное оборудование для игровой симуляции действительно имеется в мире пришельцев, то вернуть их в родной мир можно только путём внешнего воздействия. Например, должен сработать таймер и насильно отключить их сознания от игровой сети.

Кто знает, отчего такое отключение для отдельных игро-

ков, зависших в нашем мире, сделалось невозможным? Не исключено, что в их родном мире случился какой-нибудь катаклизм, уничтоживший игровые симуляторы. В результате, сознания бедолаг, которые на тот момент находились в Игре, не смогли вернуться домой и были обречены на то, чтобы влечить жалкое существование аватаров в чужом мире. Это, конечно, ничем не подтверждённая гипотеза, но она, по крайней мере, объясняет популярность учений о выходе из сансары.

Если эти учения предназначены для зависших в Игре пришельцев, то предлагаемые практики сразу обретают рациональную окраску, ведь они позволяют отключить сознание игрока от игровой сети как бы изнутри. Ум пришельца при разрыве связи с Игрой должен автоматически подключиться к «домашней» сети, что и позволит потеряшке вернуться в родной мир. Похоже, кто-то из соотечественников этих потеряшек всерьёз заморочился задачей спасения потерпевших. Даром, что ли, адепты пробуждения не жалеют ярких красок для своей рекламной кампании, описывая неземные прелести миров будд и прочих обитателей высших существ.

Согласитесь, все эти заманухи никак не могут быть рассчитаны на коренных аватаров Игры, чьи сознания жёстко вписаны в её структуру. Если финт с отключением от родной сети проделает ум коренного аватара, то вовсе не факт, что он сможет подключиться к сети игры, находящейся на более высокой ступени в иерархии проявленности. Тут, как гово-

рится, бабушка надвое сказала. С очень большой вероятностью этот эксперимент закончится просто развоплощением, поскольку заблокированный ум перестанет защищать сознание аватара от растворения в сознании Создателя.

По хорошему, идея покинуть этот мир должна представляться коренным жителям нашего мира просто большой фантазией, однако количество желающих «пробудиться» растёт год от года. По моему мнению, это может происходить только за счёт тех существ, которые реально обладают возможностью разорвать свою связь с Игрой и при этом гарантированно уцелеть. Но неужели этих потеряшек так много, что для них пришлось создавать специальную религию?

А вы приглядитесь к нашему миру, и вам сразу станет очевидно, что он буквально наводнён какими-то странными типами, которые считают себя высшими существами, имеющими право гнобить остальных его жителей для каких-то своих неясных целей. Зачем им нужно, например, сокращение населения? Это же идиотизм, ведь количество аватарских сознаний, создающих ткань реальность нашего мира, на самом деле остаётся константой. Сколько Создатель запланировал, столько и будет присутствовать в Игре. Убийство людей, даже массовое, тут ничего не изменит, ведь разрушение физического тела не исключает аватаров из Игры. И таких неувязочек в действиях этих извращенцев полно, что, как по мне, откровенно свидетельствует об их иномирной природе.

Кстати, я бы не стала сваливать всю вину за подобный

неадекват исключительно на зависших игроков. Вполне возможно, что проблема с потеряшками не отвратила их соотечественников от идеи поиграться в наш мир. Не удивлюсь, если родной мир пришельцев на поверку окажется вовсе не райским местечком, как нам обещают гуру просветления, а той ещё помойкой, и погружение в Игру является для них своего рода «побегом из курятника». В конце концов, запретный плод сладок, и набитые шишки ещё не остановили ни одного любителя сладкого.

Независимо от причин внедрения в наш мир и уровня самоосознания этих незваных гостей, они просто по определению должны испытывать естественное презрение к коренным аватарам, инстинктивно ощущая своё превосходство над существами с более низкой ступени иерархии проявленности. Какими бы высокодуховными гуру ни мнили себя пришельцы, но на подсознательном уровне они всё равно считают себя высшей расой, и это не может не отражаться на их поведении. И тут уж неважно, насколько это чувство превосходства оправдано с точки зрения человеческого сообщества, оно продиктовано природой, а не логикой.

А кем являетесь вы в нашей Игре в Реальность: коренным жителем этого мира или заигравшимся до потери сознания пришельцем? Можем ли мы как-то определиться, если, конечно, вообще имеет смысл заморачиваться с самоидентификацией? Полагаю, что вопрос этот вовсе не праздный, поскольку критерием этой самой самоидентификации является

тот же фактор, который делает сей процесс жизненно важным для любого мыслящего создания. Я говорю о смысле жизни.

Согласитесь, для коренного аватара вопрос о смысле жизни пребывает, скорее, в области философской казуистики и как минимум не несёт негативной коннотации. Если аватар находится в своём родном мире, то его существование оправдано уже само по себе, поскольку это именно его сознание сотворяет ткань реальности. И неважно, осознаёт ли он свою значимость для мира, существование аватара всё равно наполнено смыслом. Для ощущения самодостаточности ему всего-то и требуется, что обнаружить своё предназначение непосредственно в родимой реальности. И можете даже не сомневаться в том, что при желании это вполне осуществимая задача.

Каждый из нас несомненно встречал таких людей, которые с чистой совестью и вполне искренне наслаждаются своим существованием. Они любят этот мир и получают от него удовольствие. А есть ещё и такие, кто буквально с пелёнок знает своё предназначение и не мучается выбором жизненного пути. Лично меня судьба однажды свела с женщиной, которая, будучи очень продвинутым духовным практиком, многие воплощения занималась одним и тем же делом – лечила людей, и при этом ей даже в голову не приходило, что можно попробовать себя на ином поприще. Такое отношение к жизни однозначно свидетельствует о том, что человек

находится на своём месте, в родимой аватарской реальности.

С заигравшимися пришельцами дело обстоит с точностью до наоборот. Все эти теории вознесения имеют к ним самое непосредственное отношение, поскольку им реально есть куда сбежать из поглотившей их сознание Игры. Вот для них осуществление самоидентификации имеет смысл, поскольку она снимет целый ряд комплексов, с которыми бедолаги вынуждены постоянно и безуспешно бороться. Нужно сказать, что эти комплексы – вовсе не блажь и не следствие завышенных ожиданий. В их основании лежит экзистенциальная потребность и одновременно невозможность пришельца выполнить своё предназначение. А потому о душевном покое потеряшки могут только мечтать.

Дело в том, что смысл существования пришельца никак не может находиться в рамках Игры в Реальность, поскольку его сознание принадлежит совершенно другому миру. Даже если допустить, что он погрузился в игровую реальность не ради развлечения, а по иной, более солидной причине, например, для обучения, то само по себе выполнение игровой миссии никак не может рассматриваться им как цель жизни, в лучшем случае – как средство для достижения этой цели. Отсюда следует тривиальный вывод: жизнь в игровой реальности должна казаться потерявшему самоидентификацию пришельцу пустой и бессмысленной.

Задайте себе вопрос, как часто вы сокрушаетесь по поводу неопределённости своего предназначения. Сколько раз вы с

недоумением спрашивали себя: кто я и зачем существую? Если для вас эти вопросы являются экзистенциальными, то можете себя поздравить: в этой реальности вы всего лишь чужеродный элемент, и вам прямо доктор прописал заняться практиками выхода из сансары. Другой вопрос, что далеко не все гости нашего мира готовы добровольно отказаться от такой развлекухи, даже если и понимают реальное положение дел. В конце концов, чувство собственной неполноценности можно с успехом давить победами на игровом фронте, проходя очередной уровень сложности и достигая мастерства профессионального геймера.

Подобных типов в нашем мире полно, их нетрудно вычислить по азартному блеску в глазах и бесцеремонным методам манипуляции в отношении остальных участников Игры. Однако не стоит их осуждать, ведь ради этих игровых побед пришельцы и решились вступить в игру. Лучше давайте посочувствуем тем бедолагам, которые уже наигрались до рвоты, но не могут обнаружить кнопку «выкл». Вот для таких пришельцев практики выхода из сансары действительно могут стать спасением.

Глава 13. Правила Игры.

Кармический закон

Как и было обещано, мы наконец добрались до правил Игры в Реальность. Разумеется, всех её алгоритмов не знает никто, кроме программиста. Даже игрокам приходится доходить до некоторых деталей, набивая шишки, а аватаров вообще не сочли нужным поставить в известность даже о наличии таких правил, не говоря уж об их содержании. И всё же кое-какие алгоритмы сделались достоянием общественности, правда, и тут не обошлось без накладок. К сожалению, всё в нашем мире устроено так, что аватары способны засечь лишь внешние проявления скрытых механизмов Игры, что зачастую приводит к неверным истолкованиям наблюдений. В результате, мы становимся заложниками собственной буйной фантазии и руководствуемся в своих действиях ложными представлениями об управляющих алгоритмах нашего мира.

Думаю, никто не станет спорить с тем, что наиболее одиозным и известным алгоритмом Игры в Реальность является кармический закон. О карме не говорил и не писал разве только ленивый, и я просто не имею права обойти стороной сей важный аспект нашего существования. Суть общепринятых представлений об этом законе сводится к двум пунктам. Мы либо считаем карму эдаким механизмом воздаяния, ти-

па наказания за грехи и награждения за праведность, либо подменяем этим понятием проявление причинно-следственных связей. Сразу отмечу, что в таких представлениях о карме имеется доля правды, но это далеко не вся правда.

Является ли карма механизмом воздаяния? В каком-то смысле так оно и есть, поскольку она представляет из себя реакцию на наши действия. По той же причине можно согласиться и с тем, что работа кармы базируется на причинно-следственные закономерностях. Однако не стоит заблуждаться на предмет критериев, которыми руководствуется сей механизм при формировании ответного воздействия. Если вы полагаете, что в основе работы кармы лежат какие-то этические или нравственные нормы человеческого сообщества, то спешу вас разочаровать. Эти понятия карме неизвестны. Оно и понятно, ведь даже самые упёртые моралисты в глубине души осознают, что добро и зло – понятия относительные. Одно и то же действие может принести как пользу так и вред. Всё зависит от контекста и конкретных обстоятельств.

Сомневаюсь, что наш божественный программист заложил столь неоднозначные критерии в алгоритмы Игры, и у моих сомнений имеется вполне логичное обоснование, даже два. Во-первых, аватары в принципе не способны судить о вреде или благе, которые приносят их действия, потому что им не дана способность просчитать их последствия даже на пару шагов вперёд. Так что оценивать нравственность своих поступков мы можем лишь в отношении своих наме-

рений, но никак не результата их воплощения. Во-вторых, введение жёстких норм поведения для аватаров, пусть даже основанных на наших намерениях, не позволило бы реализовать нормальное функционирование мира желаний, чем, собственно, и является Игра в Реальность.

Для того, чтобы основной фактор, управляющий параметрами фильтра тела, работал штатно, аватары должны иметь свободу желать и реализовывать свои желания, а не руководствоваться навязанными сверху шаблонами. Именно поэтому в алгоритмы нашего мира исходно не были заложены такие понятия, как добро и зло, они появились в аватарском инфополе уже в процессе игры. Нетрудно догадаться, что нравственные и этические нормы, которыми мы склонны руководствоваться при принятии решений, были сформулированы игроками, впрочем, как и все прочие концепты, на которых строится наша реальность.

Выходит, мы должны быть благодарны игрокам за заботу о нашей нравственности? Без них мы бы до сих пор лупили друг друга дубинками по голове и получали бы за это ответку от кармы. Серьёзно? Вы правда верите в то, что игрокам есть хоть какое-то дело до душевных качеств аватаров? Разве хоть одному геймеру нашего мира приходило в голову усовестить бойца с пулемётом за то, что тот слишком беспощадно расстреливает нападающих на него монстров? Давайте признаем, что гуманистические идеалы, которые худо-бедно работают в человеческом сообществе, представля-

ются нам полной ересью, когда мы погружаемся в компьютерные игры. Для аватаров у нас имеются совсем другие правила поведения, нежели для себя любимых.

Можете даже не сомневаться в том, что игроки Игры в Реальность в своей настоящей жизни тоже не следуют тем нравственным нормам, которые они навязывают нам. Но тогда для чего они внедряют все эти нормы в наш мир? Всё просто, таким образом игроки уменьшают количество степеней свободы человеческой психики и делают нас более предсказуемыми. Для них это просто инструмент управления, не больше и не меньше. Согласитесь, управлять свободными индивидуальностями, способными гибко реагировать на обстоятельства, очень сложно. Предсказать заранее реакцию такого индивида – это совсем не тривиальная задачка. Но если загнать сознание аватаров в стойло придуманных паттернов поведения, то сообщество индивидуальностей сразу превращается в послушное стадо, пасти которое – это натуральная синекура.

Полагаете, подобный метод не слишком эффективным? А вы сами попробуйте переступить через какой-либо постулат, вбитый в вашу голову буквально с рождения. Уверяю, это будет сделать совсем непросто даже в том случае, если его соблюдение не сулит вам ничего хорошего. Например, вера в сакральность власти не позволит вам бунтовать. И тут уж неважно, как ваша покорность отразится на вашем благосостоянии и даже просто выживании. Вы тупо не сможете пе-

реступить через свои «убеждения». А почему войны убивают и идут на смерть, типа, «за царя и отечество»? Думаете, они не умеют ценить свою и чужую жизнь? А вот и нет, просто их поведением управляют концепты игроков про патриотизм и благородную смерть на поле боя. Кстати, следование принципу ахимсы тоже может запросто стоить человеку жизни, поскольку последователь этого концепта тупо не сможете защитить себя и своих близких от злодеев.

В нашем инфополе имеются шаблоны поведения на любой аватарский вкус, и эти шаблоны могут не просто противоречить друг другу, а даже быть взаимоисключающими. Возьмём, к примеру, наше отношение к вранью. Кто-то искренне верит в то, что обман является смертным грехом, кто-то считает, что ложь во благо допустима, а иные вообще полагают способность облапошить гоя хуцпой и гордятся своей прозорливостью. Так кто же прав? На самом деле абсолютно все шаблоны вредны, так как лишают аватаров гибкости в их общении с внешним миром и тем самым делают их марионетками в руках игроков.

Если вы думаете, что идя на поводу у игроков, вы автоматически попадаете в разряд невинной жертвы манипуляции, которой положена компенсация за страдания, то подумайте ещё раз. Алгоритмы Игры в Реальность не содержат этических, нравственных и прочих поведенческих ориентиров для аватаров, так что тут у нас имеется полная свобода. По-хорошему, все эти шаблоны и нормы поведения, ко-

торым мы бездумно следуем, нарушают штатную работу мира желания, то есть противоречат исходному замыслу Создателя. Однако, наводняя наше инфополе вредоносными концептами, игроки находятся в своём праве, поскольку их действия не выходят за рамки правил Игры. А вот мы, с точки зрения Создателя, как раз и являемся преступниками, которым лень критически оценить своё поведение.

Вот теперь и подумайте, могут ли нравственно-этические критерии быть задействованы в хоть каких-то алгоритмах мира желания. Полагаю, ответ однозначен. По правилам Игры мы абсолютно свободны в своих решениях. Однако это вовсе не означает, что Создатель вообще никак не ограничил разгул аватарских капризов. Без ограничительных рамок наша Игра прямо с момента запуска пошла бы вразнос. Может даже не сомневаться в том, что наш гениальный программист обуздал эту стихию, просто он сделал это не на основе каких-то умозрительных критериев, а кондово, чисто техническими средствами. Именно таким средством и является кармический механизм, в задачу которого входит балансирование энергетических потоков, формирующихся в процессе взаимоотношений между участниками Игры.

Наверное, сие определение звучит несколько туманно и неоднозначно, поэтому предлагаю разобраться в том, как работает механизм кармы. Каждое действие, произведённое сознанием аватара, оставляет кармический отпечаток, который является ничем иным, как направленным потоком энер-

гии определённого спектра вибраций. Кармический механизм фиксирует отпечаток и создаёт его копию, направляя идентичный поток навстречу исходному. Как нетрудно догадаться, результирующая этих двух потоков будет равна нулю. Таким образом и поддерживается энергетический баланс Игры.

В каком-то смысле сей механизм действительно является воздаянием, ведь мы получаем ровно то, что отправили. Более того, мы сами и создаём причину, следствия которой потом расхлёбываем. То есть причинно-следственная связь прослеживается весьма отчётливо. Однако в основе действия механизма кармы лежат не абстрактные нравственные принципы, а энерго-информационное взаимодействие между сознанием аватара и программой как таковой. Посему, чтобы грамотно судить о конкретном кармическом ответе, нужно основывать свои суждения на спектральным составе и амплитуде исходящих вибраций, а вовсе не на бытующих в обществе поведенческих паттернах. Предлагаю рассмотреть работу кармического механизма именно с этой точки зрения.

Давайте начнём наше рассмотрение с процесса формирования ответки на кармический отпечаток. Наблюдения за нашей жизнью наглядно демонстрируют, что кармический триггер никогда не срабатывает мгновенно. Ответка поступает с некоторой задержкой, причём эта задержка может оказаться настолько значительной, что в отдельных случа-

ях даже переносится на следующее воплощение. От чего же это зависит? Оказывается, всё определяется частотными характеристиками кармического отпечатка. Чем более грубые вибрации содержатся в исходном потоке, тем больше времени требуется на формирование встречного потока.

Ничего чудесного тут нет от слова совсем. Насыщение проявленного объекта грубыми вибрациями, иначе говоря, материализация мыслеформы – это растянутый во времени процесс. Одно дело, когда излучаемый энергетический поток содержит в себе лишь тонкие вибрации ментального диапазона, например, вы просто плохо подумали о своём ближнем, тогда формирование встречного потока происходит быстро. Совсем другая ситуация, когда вы в порыве страсти тюкнули ближнего своего по темечку. В этом случае кармическая ответка может и затянуться. Этим и объясняется мнимая безнаказанность злодеев, которую мы имеем неудовольствие наблюдать в нашей повседневной жизни.

Однако не стоит им завидовать. На самом деле таким персонажам можно только посочувствовать, поскольку длительная отсрочка ответки напрочь лишает реципиента возможности соотнести полученный кармический удар с собственными более ранними действиями. Не удивительно, что наказание представляется таким неосознанным персонажам несправедливым, а потому ничему не учит и в конечном счёте приводит к озлоблению, то есть к формированию новых тяжёлых кармических отпечатков. Увы, карма не имеет сро-

ка давности, да и чувством справедливости не отличается. Она не взвешивает грехи и не оценивает поведение аватаров с этической точки зрения, это просто тупой механизм энергетической балансировки, работающий в соответствии с заложенной в него программой.

Тогда почему столько мудрых гуру утверждают, что карму можно и нужно отработать? Как можно добрым делом компенсировать причинённое зло, если кармический алгоритм безальтернативно создаёт копии ВСЕХ излучаемых нами энергетических потоков? А вот тут-то мы как раз и подходим к главному секрету правильного кармического поведения. Дело в том, что наше сознание просто по определению не может пребывать в покое, а потому мы постоянно создаём кармические отпечатки. Однако эти отпечатки имеют различный спектральный состав и, соответственно, требуют различного времени на формирование встречного потока. В результате, вибрационный спектр ответки никогда не будет в точности соответствовать излучаемому потоку, он будет как бы суммой всех сформированных НА ДАННЫЙ МОМЕНТ вибраций.

В получившей гремучей смеси вибрации могут как усиливать друг друга, так и гасить, или вообще создавать нечто, отсутствовавшее в чистом виде в исходных потоках. Результат такого смешения невозможно предсказать заранее, недаром же говорят, что пути кармы неисповедимы, но знанием о том, как формируется кармическая ответка, можно и нужно

воспользоваться. Если у вас хватает осознанности на то, чтобы оценить негативные последствия некоторых ваших поступков, то в течение определённого времени, необходимого для формирования ответки, можно попробовать создать компенсирующий поток, предназначенный для того, чтобы ослабить кармический удар.

Дело это непростое, поскольку точно рассчитать временной лаг ответки практически невозможно. Но ведь нам и не требуется отрабатывать буквально всю карму, а лишь наиболее негативные поступки, которые могут висеть дамокловым мечом над нашими головами в течение нескольких воплощений. Так что заверения гуру о кармической отработке имеют под собой веское основание, только подходить к этой непростой миссии нужно с умом. Для того, чтобы что-то компенсировать, нужно создать аналогичный по мощности, но противоположный по спектральному составу кармический отпечаток, иначе никак. И тут бесполезно тешить себя симулякрами, кармическому алгоритму наша показная праведность до лампочки. Он работает с энергиями, а не с общественной моралью.

В качестве типичной ошибки, ориентированной на эту самую мораль, можно рассмотреть модную нынче благотворительность. Зачастую ею балуются подкованные в эзотерических вопросах бандюки, желающие избежать кармического наказания за совершённые преступления. Увы, это мало кому помогает. Машинку по поддержанию энергетического ба-

ланса Игры невозможно обдурит фальшивыми благодеяниями, поскольку в своей работе она задействует не слова и внешний антураж, а вибрационные спектры излучаемых потоков. Если в основе благотворительности лежит страх перед наказанием, а не искреннее желание помочь страждущим, то в ответ на свой красивый жест такой благотворитель получит событие, вызывающее ещё больший страх.

И всё же отработка кармы путём благотворительности несомненно возможна, но только в том случае, если ваше раскаяние и желание помочь являются искренними. Карма не купится на симулякры. Не стоит также забывать, что руководствоваться этическими нормами сообщества в этом деле бесполезно, ориентироваться нужно лишь на частоту вибраций и амплитуду излучаемого сигнала. Иными словами, вы должны не просто раскаиваться, но сила вашего раскаяния должна быть соизмерима с силой изначального потока, который вы хотите компенсировать. В этом смысле, мимолётное сожаление о случайно раздавленной букашке вряд ли компенсирует поток злобы, который вы до этого вложили в удар, превративший хрупкое тельце укусившего вас комара в кровавое месиво.

А как влияет сам объект приложения наших благотворительных порывов на компенсационный эффект? Можно ли, к примеру, нейтрализовать последствия злонамеренного убийства комара или таракана, погладив по головке расстроенного ребёнка или приласкав своего кота? Кот ведь су-

щество более развитое, чем таракан, а значит, теоретически, более ценное для мироздания. Вы же не станете спорить с тем, что грех убийства себе подобного выше, чем грех убийства животного? Даже законы общежития наказывают за эти преступления по разному. Логично было бы заключить, что и кармическая расплата за человека будет более тяжкая, а следовательно, добрый поступок по отношению к представителю, так сказать, высшей расы потянет на кармических весах больше, чем по отношению к животному.

Увы, это утверждение в корне неверно, на самом деле механизм кармы вообще не учитывает природу объекта, на который вы направляете энергетический поток. И причина этого проста, как валенок. Дело в том, что кармическая ответка формируется не за счёт того самого объекта, а за счёт энергетики Игры в целом. Посему алгоритм формирования встречного потока ориентируется исключительно на его источник, то есть на нас любимых. Если вы, вымещая свою злость, грохните об пол тарелку, вместо того, чтобы проломить кому-то голову, то на параметры встречного потока это никак не повлияет, поскольку они зависят исключительно от задействованных вами в этом процессе эмоций, а не от судьбы жертвы вашей несдержанности.

Разумеется, действия, совершённые в отношении людей, обычно вызывают у нас больше эмоций, чем те же действия, направленные на неодушевлённые предметы, а потому и ответка тоже будет тяжелее, но природа объекта не играет тут

никакой роли. Не стоит забывать, что абсолютно все объекты нашей реальности являются иллюзиями, сотворёнными умом на основе вибраций нашего же сознания, и в этом смысле – частью нас самих. Так что, по большому счёту, все действия по отношению к объектам нашей реальности мы совершаем по отношению к себе. Вся гениальность кармического алгоритма заключается в том, что он взаимодействует именно с нашим сознанием, а не с сотворённой умом иллюзорной реальностью, и в этом смысле он несомненно объективен.

Кстати, всё сказанное выше вовсе не означает, что можно безнаказанно убивать себе подобных, если делать это хладнокровно, без выброса потока негативных эмоций. Наказание за подобное преступление обязательно последует, но не за счёт кармического механизма, а например, вследствие работы законов социума, основанных на доминирующих концептах общего аватарского инфополя, или иных механизмов. В Игре в Реальность вообще действует много самых разнообразных алгоритмов, большинство которых скрыто от аватаров, а потому было бы ошибкой списывать всё подряд на карму.

Можно ли экстраполировать наши знания о действии кармических механизмов за пределы Игры в Реальность? К сожалению, для этого у нас нет никаких оснований. В каждой Игре свои правила, и не везде требуется балансировать энергии. Это наш мир построен на доминировании эмоции стра-

сти, а потому этому булькающему супчику требуется регулярно прикручивать горелку, чтобы варево не выплеснулось из кастрюльки. А например, миру животных такой механизм без надобности. В их игре, где все друг друга беззастенчиво кушают, энергетический баланс достигается за счёт реализации права сильного.

К примеру, лев теоретически может завалить буйвола, но стадо буйволов не оставит от льва даже мокрого места, и это сдерживает хищника гораздо эффективнее нашего страха перед кармическим воздаянием. Расплодившиеся парнокопытные теоретически способны превратить лес в пустыню, но этого не происходит, потому что скудная пища ослабит прожорливых бедолаг, и какой-нибудь вредоносный микроб выкосит стадо даже более эффективно, чем стая хищников, тем самым реализовав своё право сильного. В царстве растений действует схожий механизм. Большое раскидистое дерево может погубить ростки всех других растений, которым не повезло проклюнуться в его тени, однако тенелюбивая лиана способна превратить могучее дерево в свою кормушку и в конечном счёте угробить великана, выпив все его соки.

Про то, какими механизмами регулируется жизнь игроков, для которых наш мир является игровой площадкой, мы вообще ничего сказать не можем, а потому лучше воздержаться от поспешных выводов в отношении их бесцеремонных и подчас манипулятивных методов. Хотя кое-какие предположения касательно правил игры в мире, который

является для нас «внешним» сделать всё-таки можно. Мне представляется, что в рамках одной «матрёшки» базовые алгоритмы должны сохраняться. В противном случае «вложенный» мир будет восприниматься алгоритмами «внешнего» мира как инородное тело, своего рода болезнь. Здоровый организм просто по определению должен бороться с болезнью, а потому инородному телу придётся несладко, и такой мирок долго не просуществует.

Это вовсе не значит, что абсолютно все правила Игры в Реальность были скопированы её программистом с его родного мира, но базовые алгоритмы, лежащие как бы в фундаменте реальности созданного им аквариума, скорей всего, едины внутри всей «матрёшки». Именно таким алгоритмом является закон кармы, и потому мы в праве заключить, что в мире Создателя он тоже работает. А вот животных и растения сей закон не затрагивает, поскольку их миры не принадлежат к нашей «матрёшке».

Глава 14. Правила Игры.

Закон свободы воли

Для мира желания, в котором мы все процветаем, главную роль вполне ожидаемо играют эмоции, поэтому нужно обращать особое внимание на чувственную сторону нашей жизни. Означает ли это, что хладнокровные ублюдки, беспретпетно творящие всё, что им заблагорассудится, имеют в нашем мире преимущество перед сострадательными и жалостливыми людьми, которые даже мухи не обидят? Вовсе нет, никто же не говорил, что карма является единственным механизмом, управляющим Игрой, в ней имеются и другие, не менее прикольные алгоритмы.

Давайте признаем тот факт, что называть карму справедливым воздаянием можно только с большой натяжкой, поскольку в основе её работы напрочь отсутствуют какие-либо критерии, связанные с нравственностью или хотя бы законами человеческого общежития. Карма управляется исключительно спектральными параметрами вибраций наших сознаний и служит для поддержания энергетического баланса Игры, а вовсе не справедливости. Однако это ещё не означает, что справедливое воздаяние в нашем аквариуме не работает от слова совсем. Ещё как работает, только оно реализуется не за счёт кармы, а в результате действия другого алгоритма, который мы обычно называем законом свободы воли.

Этот закон защищает аватаров Игры в Реальность от насилия, предусматривая наказание за препятствование в проявлении их свободного волеизъявления. Собственно, причина появления сего алгоритма в мире желаний очевидна: такой мир в принципе не смог бы функционировать в данном качестве, если бы аватары были ограничены в возможности проявлять свою волю. Тут очень важно прояснить одну немаловажную особенность действия сего механизма, а именно область его применимости. Весь цимис заключается в том, что это самое действие однобоко в том смысле, что закон защищает исключительно нас, людей, причём не только от двуногих обитателей нашего мира, но и от всех прочих, с которыми мы так или иначе взаимодействуем.

Иначе говоря, если вас обидела какая-нибудь букашка, то ей однозначно прилетит ответка, а вот сами вы можете истребить хоть миллион таких букашек, и вам за это ничего не будет, кроме угрызений совести. Как уже отмечалось ранее, мир людей и мир животных – это программы с разными управляющими алгоритмами и созданы разными программистами. Вмешиваясь в НАШУ Игру, букашка подпадает под действие её правил, одним из которых является закон свободы воли аватаров, а потому получит воздаяние в соответствии с этими правилами.

Если бы в мире животных работали те же алгоритмы, что и у нас, то за убийство букашки мы бы получали полной мерой. Но в том-то и дело, что там не действует наш закон сво-

боды воли, там реализуется право сильного, и истребляя букашек, мы действуем в полном соответствии с этим законом, а потому неподсудны. Аватары нашей благословенной Игры в Реальность могут совершенно безнаказанно проявлять насилие по отношению к любым существам, для которых эта Игра не является родным миром, в том числе и по отношению к игрокам, если, конечно, сумеют их достать. А вот себе подобных нам лучше не задевать, поскольку это чревато неприятностями.

К сожалению, действие этого замечательного алгоритма не делает насилие физически невозможным, оно лишь определяет некую цену, которую агрессору придётся заплатить за ограничение свободы воли человека. Причём эта самая цена напрямую зависит от места агрессора в иерархии проявленности по отношению к нашему миру. Тем, кто находятся на ступени, расположенной ниже людей, например, животным предусмотрено минимальное наказание. Зато игроки за подобное нарушение правил Игры могут вообще лишиться доступа в наш мир, а то и огрести не по-детски от действия алгоритмов своего собственного мира, если у них тоже работает закон свободы воли.

Когда насилие над аватарами совершают сами аватары, то они получают ответку, симметричную совершённом преступлению. Например, если в результате ваших действий какой-то человек лишился возможности двигаться, то рано или поздно вас постигнет та же участь. Причём возмездие

совсем необязательно придёт от представителя человеческого рода. Это может быть, например, дерево, свалившееся на спину преступнику и перебившее его позвоночник, или болезнь, приковавшая его к постели. Вариантов множество.

Как легко догадаться, особое место в ряду потенциальных нарушителей закона свободы воли принадлежит всевозможным пришельцам из соседних миров, которые играют в наш мир с полным погружением, то есть в аватарских телах. Несмотря на то, что внешне их невозможно отличить от людей, и даже на то, что сами себя они считают людьми, аватарский статус подобных персонажей вызывает массу сомнений. Если честно, у меня нет однозначного ответа на вопрос: распространяется ли защита закона свободы воли на пришельцев. Могу лишь предположить, что наш Создатель всё же ограничил применимость этого закона исключительно коренными аватарами и в качестве критерия использовал частотные характеристики сотворённых им сознаний, а не параметры их тел.

Если это действительно так, то игры пришельцев из соседних миров реально превращаются в весьма экстремальный вид развлечения. По факту эти экстремалы находятся на более высокой ступени в иерархии проявленности, и потому ответка за ограничение свободы волеизъявления коренных аватаров должна им прилетать нехилая. А вот с ними можно делать всё, что угодно, причём не только людям, но и прочим более продвинутым игрокам. И тут уж неважно, осозна-

ют ли пришельцы своё особое положение по отношению к коренным аватарам. До тех пор, пока они находятся в нашем мире, даже если зависли тут не по своей воле, не видать им спокойной жизни. Мало того, что их может обидеть любой, кому не лень, так в добавок им самим приходится старательно избегать насилия над людьми.

Даже странно, что при наличии такой защиты мы сплошь и рядом сталкиваемся с попытками ограничить нашу свободу. Полиция, тюрьмы, живодёрские законы, всевозможные обязательные процедуры, начиная с образования и заканчивая вакцинацией. Даже мирные вроде бы религии, призывающие свою паству подставлять другую щёку, не брезговали человеческими жертвоприношениями, сжигая еретиков на кострах и уничтожая целые народы в угоду богу. Про нынешних управителей я вообще молчу. Разгон мирной демонстрации с применением слезоточивого газа и водомётов уже давно стал будничным явлением, которое и за насилие никто не считает.

Почему неизбежность наказания не пугает агрессоров? Или они просто не в курсе того, как функционирует закон свободы воли? Полагаю, среди людей невежество в отношении данного алгоритма Игры несомненно имеет место, однако оно является не единственной причиной творящегося в нашем мире беспредела. На самом деле игроки ограничивают волеизъявление аватаров в гораздо большей степени, чем сами аватары, только они это делают чужими руками или с

помощью хитроумных манипуляций.

В человеческом сообществе бытует мнение, что отдавший преступный приказ должен нести такую же, если ни большую ответственность, как и исполнитель приказа, однако в правилах Игры прописан совсем иной расклад. Закон свободы воли предусматривает наказание исключительно непосредственного нарушителя. Оно и понятно, ведь у этого нарушителя имеется право отказаться выполнять преступный приказ, и никто не может его заставить, по крайней мере, безнаказанно.

В отличие от большинства аватаров, игроки осведомлены о наличии сей лазейки в законе и не стесняются ею пользоваться, осуществляя свои махинации руками самих аватаров. Они вообще скрупулёзно соблюдают правила, правда, весьма формально. Похоже, нет у них понятия о кодексе честной игры, так что блюдут они исключительно букву закона. Да, аватарам не стоит опасаться того, что какой-нибудь игрок персонально вмешается в их жизнь, хотя тому это сделать не сложнее, чем сморкнуться, а вот угодить в мастерски расставленную ловушку – это за милую душу. Как правило, непосредственным источником насилия являются сами люди, и разглядеть за нашими действиями управляющую волю игрока бывает совсем непросто.

Впрочем, самым излюбленным методом игроков является вовсе не прямое насилие, а всевозможные манипуляции. Обратите внимание на то, что закон свободы воли предусматри-

вает наказание не за насилие, как таковое, а только за ограничение свободы аватаров проявлять свою волю. Иначе говоря, если жертва подвергается насилию добровольно, то для насильника это не наказуемо, поскольку именно такова воля жертвы. Можно, конечно, посмеяться над наивностью игроков, возомнивших, будто аватары сами выстроятся в очередь на получение божественных кандалов и пенделей, но на самом деле нам следует не стебаться над бестолковками, а восхищаться их изобретательностью. Игроки умудряются использовать против аватаров именно тот закон, который, по идее, должен их защищать.

Не знаю, какие цели преследовал Создатель Игры в Реальность, сделав этот закон практически абсолютным, но отсутствие каких-либо ограничений в проявлении нашей воли в конечном счёте сыграло с нами злую шутку. Ведь этот закон, в том числе, предоставляет нам свободу отказаться от своих прав. Это только по замыслу Создателя мы должны быть свободными в своём волеизъявлении, но по факту никто не заставляет нас пребывать в этом статусе. Любой из людей в любой момент времени может послать свои права на фиг и превратиться из субъекта Игры в объект. Никакого наказания за отказ от своих прав не предусмотрено, поскольку подобный акт отлично вписывается в общий концепт Игры.

Ну и в чём тут подвох? Какая разница, кем мы числимся в Игре, главное, как мы себя ощущаем, не так ли. Всё верно, на нашу самоидентификацию отказ от дарованных нам прав,

скорей всего, никак не повлияет, зато он кардинальным образом повлияет на права игроков. Не нужно забывать, что закон свободы воли не предназначен для того, чтобы защищать от произвола объекты, он работает лишь для свободных людей. Отказавшись от своих прав, аватары автоматически выпадают из-под действия закона, и с этого момента с ними можно безнаказанно делать всё, что заблагорассудится. И можете даже не сомневаться в том, что игроки воспользуются этой возможностью по полной. За ними не заржавеет учудить какую-нибудь особо мерзкую пакость, поскольку их произвол ограничен лишь страхом наказания.

Но с какого перепугу нам вдруг может прийти в голову лишиться себя защиты? Ответ, увы, прост как валенок. Свобода – это не только привилегия, но и ответственность за свои поступки. Если свободный аватар, например, саданёт своего ближнего кирпичом по башке, то по закону свободы воли ему прилетит симметричная ответка. Зато если тот же аватар откажется от своего статуса свободного человека, то никакой ответки он не получит, так как с точки зрения данного закона, он переходит в статус неодушевлённого объекта. Вы же не станете наказывать кирпич за то, что тот так неудачно приземлился на чью-то голову?

В данном случае речь, разумеется, не идёт о законах человеческого общежития, которыми руководствуется наша цивилизация, а лишь о встроенных алгоритмах Игры. Иначе говоря, пойманный на месте преступления агрессор будет на-

казан по людским законам в любом случае, а вот если преступника не поймали, то возмездие прилетит к нему только в том случае, если он находится в статусе свободного человека. Так может быть, эта свобода нам на фиг не сдалась? Чем плоха полная безнаказанность? Не спорю, определённые преимущества у отказников имеются, однако пользоваться этими преимуществами они смогут лишь до тех пор, пока какому-нибудь игроку ни взбредёт в голову раздавить безвольную букашку. Просто так, от скуки. Готовы сыграть в эту рулетку?

Свободные аватары защищены от подобного произвола, что не может не радовать, однако расслабляться не стоит. У игроков в загашнике имеется уйма всяческих трюков, с помощью которых они принуждают нас отказываться от своей свободы, используя несколько более изощрённые методы убеждения, нежели удар кувалдой по голове. В основе этих методов лежат обычные человеческие слабости, такие как страх, невежество, страсть или гнев. Думаю, про страх ничего объяснять не нужно, поскольку в недалёком прошлом с помощью ковидной истерии эти твари наглядно продемонстрировали всему миру власть страха над нашей волей. Страх смерти заставил очень многих сначала попрытаться по домам, а потом и вовсе сделаться лабораторными мышками производителей вакцин.

А ведь если вдуматься, то иррациональная природа страха смерти становится очевидной. Так уж устроена наша Игра

в Реальность, что аватары регулярно меняют свои тела, проходя через процесс смерти и нового рождения. Никому ещё не удалось вывернуться из этого круга перерождений, а те, кто, если верить мифам, таки умудрился законсервировать свои тела, до сих пор клянут свою злую судьбу. Так какой смысл бояться того, что неизбежно и просто является частью Игры? А не нужно искать смысла в иррациональном, с человеческой точки зрения, поведении, поскольку в данном случае на наше сознание проецируется видение игроков. Для них страх смерти в аватарской среде очень даже полезен, поскольку он делает объект управления беззащитным против манипулирования.

Но разве запугивание не является насилием над свободной личностью? Отнюдь, ведь никто не заставляет нас бояться, это только наш выбор. Аналогичным образом обстоит дело и с другими человеческими слабостями. Никто не заставляет нас становиться чьим-то рабом за деньги, славу и прочие условные блага. Никто не заставляет нас идти на баррикады и убивать своих ближних, только потому, что какие-то дяди внушили нам ненависть к этим самым ближним. Никто, кроме нашей собственной лени, не заставляет нас верить во всяческие байки про демократию и инклюзивность или вестись на религиозные посулы. И тут уж неважно, чем мы руководствуемся, отдавая право управлять своей жизнью невесть кому, будь то убеждения, страх или желание наживы, важен сам факт отказа от свободы выбора. А потом уж

не обессудьте, кирпичу не дано право решать, на чью голову он упадёт.

Кстати, в последнее время методы игроков по одурачиванию аватаров стали настолько прямолинейными, что превратились в натуральную насмешку. Теперь они превращают нас в бесправных рабов под соусом борьбы за наши свободы. Думаете, я преувеличиваю? Ничуть. Вспомните наши самые демократичные выборы, на которых нам предлагают отдать право управлять нашей жизнью одному из ограниченного количества кандидатов, как правило, выборщикам неизвестных. Это же не выбор, а фикция. Настоящий выбор делается только тогда, когда варианты формулирует тот, кто выбирает, а не кто-то за его спиной.

Что бы вы сказали официанту в ресторане, если бы он, вместо меню, принёс вам тарелку супа и поинтересовался, желаете ли вы есть суп с солью или с перцем? Наверное, рассмеялись бы безмозглому придурку в лицо. Но отчего-то нас не смущает, когда на выборах в какой-то законодательный орган нам предлагают поставить галочку напротив одной из фамилий, отдавая незнакомым людям право распоряжаться нашей жизнью. Почему нам не приходит в голову, что тем, кто этот фарс придумал, совершенно без разницы, какой из кандидатов победит. Для них важен сам факт, что мы черканём ручкой в бюллетене, тем самым отказываясь от своей свободы. И можете потом сколько угодно возмущаться, что ничего подобного не имели ввиду, мышеловка уже захлоп-

нулась.

Стратегия одурачивания – это несомненно действенное оружие в деле порабощения невежественных аборигенов. И не надо возмущаться, правилами Игры это не запрещено, поскольку не ограничивает свободу аватаров облажаться и вляпаться в неприятности по собственному недомыслию. Игра в Реальность – это вообще не про справедливость, это про правила. Вас ведь не возмущает, что в какой-нибудь настолке приходится, например, пропускать ход, если ваша фишка случайно оказалась на красном кружке? А ведь это тоже несправедливо, это же не ваша вина, что дурацкий кубик упал именно на эту грань. Однако вы спокойно смотрите, как остальные игроки продолжают двигать свои фишки по игровому полю, и не жужжите, потому что..., верно, таковы правила игры.

Справедливости ради всё же следует заметить, что подлые манипуляции игроков являются не единственной причиной утраты аватарами своих прав. Довольно большое количество людей отказываются от своей свободы вполне добровольно и сознательно. Для того, чтобы нести бремя ответственности за свою жизнь, требуется немало мужества и силы духа, и далеко не каждый человек способен отыскать в своём организме нужные качества. Нас так и подмывает переложить это бремя на плечи кого-то более сильного и мудрого, например, бога. Действительно, чего корячиться, если на всё воля божья? Можно даже гордиться своим смирением перед высши-

ми силами и называть собственное малодушие обузданием гордыни в надежде заслужить награду в виде райских куш.

Увы, каким бы искренним ни был религиозный порыв рабов божьих, их старания избавиться от ответственности приведут лишь к тому, что они утратят статус субъекта и превратятся просто в вещь. Кстати, я вполне допускаю, что кому-то состояние полной безответственности даже может показаться комфортным, но давайте не забывать, что смысл существования мира желания, который мы сотворяем нашими сознаниями, состоит как раз в нашем свободном волеизъявлении. Отказываясь от своей свободы, мы, с точки зрения алгоритмов Игры, как бы становимся дезертирами, эдаким балластом, от которого рано или поздно придётся избавиться.

Впрочем, было бы правомерно предположить, что эти самые алгоритмы предусматривают наличие среди аватаров какого-то количества отказников. Тут главное, чтобы это безвольное стадо не достигло критической массы. Превышение максимально разрешённого уровня может стать угрозой для игровой логики, поскольку свободных аватаров окажется недостаточно для нормального функционирования мира желания. Боюсь, в этом случае админу ничего другого не останется, как перезагрузить Игру.

К счастью, Создатель, похоже, сумел предвидеть беспредел игроков и предусмотрел в своей программе два механизма, обеспечивающих приток свободных аватаров. Пер-

вый механизм, собственно, является частью закона свободы воли и обеспечивает обратимость волеизъявление аватаров. Иначе говоря, мы в любую минуту можем вернуть себе утраченные права, и для этого даже не потребуется проходить через какой-то оккультный ритуал или приносить жертвы. Достаточно твёрдого намерения стать свободным, для надёжности подкреплённого правильной аффирмацией, не содержащей отрицаний. Всё в наших руках, главное, захотеть.

Как легко догадаться, сей механизм работает, только когда возврат к исходному статусу осуществляет осознанный персонаж. Увы, большинство людей предпочитают пребывать в состоянии автомата, реагируя на раздражители скорее рефлекторно, нежели осознанно. Поэтому Создатель прописал в своей программе ещё один механизм возвращения аватара в состояние свободного человека специально для тех, кому лень думать. Обычно, мы именуем этот механизм смертью. Процесс перевоплощения аватаров, в котором осуществляется зачистка воспоминаний о прошлой жизни, заодно обнуляет и все наши обещания и намерения. К неудовольствию игроков люди рождаются свободными, и приходится этим махинаторам заново возиться с каждым новорождённым, чтобы превратить его в безвольного болванчика.

Глава 15. Смерть и перевоплощение

Раз уж мы затронули вопрос перевоплощения, так давайте уделим этой животрепещущей теме побольше внимания. Для начала сразу определимся с тем фактом, что все так называемые миры посмертия, описанные в основном в религиозных текстах, типа, рая, ада, нави, валгаллы, дэвачена и так далее, являются частью единого мира Игры в Реальность, а вовсе не какими-то специальными отстойниками для оставшихся аватаров. Смерть не уничтожает людей и даже не выводит их из Игры, что очень даже логично с точки зрения программиста. Для того, чтобы Игра была стабильна, количество станков, создающих ткань её реальности, должно оставаться постоянным. Поэтому нет никакого смысла делать аватаров одноразовыми, гораздо прагматичней прописать алгоритм обновления их тел, что мы и наблюдаем в нашем подлунном мире.

И всё же куда-то умершие таки деваются, ведь мы не наблюдаем толпы призраков и зомби, шатающихся по нашему миру. Да и количество мифов про загробные миры тоже наводит на мысль, что придуманы они не с проста. А что мы, собственно, называем смертью? Злостные материалисты, конечно, сразу заявят, что это полное уничтожение, однако большинство людей всё-таки верят в бессмертие души, а потому под термином «смерть» подразумевают всего

лишь фатальную порчу физического тела. Заметьте, именно физического, а не тонкого. Это как бы априори подразумевает, что тонкое тело в процессе смерти никак не страдает, просто перемещается в какую-то иную реальность, для которой и придуманы все перечисленные выше названия.

Даже не знаю, расстрою ли я верящих в загробные миры, если скажу, что сохранить свои тонкие тела после смерти физического не представляется возможным, по крайней мере, для нынешних обитателей нашей материальной реальности. Так что никакой «вечной» жизни в посмертии нам не светит от слова совсем. Заметьте, я вовсе не утверждаю, что аватары Игры в Реальность в принципе не способны переселиться в тонкие миры, что называется, на ПМЖ. Более того до определённого момента такая эмиграция была делом обычным. Однако кое-какие преобразования Игры, о которых мы поговорим далее, закрыли для нас эту возможность. В настоящее время, если не использовать специфические методы консервации физических тел, аватары после смерти теряют все свои тела и перевоплощаются в новых.

А что, собственно, происходит, когда физическое тело получает фатальное повреждение, которое мы называем смертью? Повлияет ли это, например, на работу нашего сознания? Полагаю, у нас нет ни малейшей причины считать, что поломка фильтра, коим, собственно, и является наше тело, может остановить или хотя бы замедлить функционирование сего спонтанного источника вибраций. До тех пор, по-

ка существует сама проявленная форма сознания, оно будет проявляться в виде самых разнообразных объектов реальности. Такова уж его природа. Этот фонтан вибраций заглухнет, только когда распадётся проявленная форма, а это не имеет ничего общего со смертью физического тела.

Тогда, может быть, ум из-за поломки фильтра переключится в какой-то другой режим работы? Оказывается, даже этого не происходит, поскольку уму глубоко фиолетово, в каком состоянии находится его фильтр. Это вам не Винни Пух, у которого неправильные пчёлы делают неправильный мёд. Для ума все вибрации правильные. Тот факт, что пропускная способность фильтра изменилась, например, он перестал пропускать грубые вибрации, соответствующие физическому телу, ещё не означает, что процесс производства ткани реальности остановится. На самом деле этот процесс будет продолжаться, даже когда от этого тела останется только пепел. По большому счёту, гибель физического тела, с точки зрения ума, даже нельзя назвать поломкой фильтра, поскольку ум никак не анализирует спектральный состав вибраций, приходящих к нему от сознания, он тупо интерпретирует ВСЕ сигналы.

Может быть, тогда что-то фатальное случится с энерго-информационным обменом между умом и нашим инфополем? И опять мимо. До тех пор, пока хоть какие-то вибрации проходят через фильтр тела, ум будет отсылать соответствующие им ментальные концепты в инфополе и взамен по-

лучать доминирующие концепты для скармливания нашему сознанию. Конечно, содержание этого контента после смерти физического тела будет иным, поскольку концепты, соответствующие грубым физическим вибрациям, станут для ума нерелевантными, и реальность умершего человека делается менее фиксированной и более эфемерной. Но сама по себе реальность никуда не денется, как не девается она во сне, когда тоже, между прочим, строится вовсе не на основе физического тела.

Но тогда получается, что со смертью тела вообще ничего не меняется. Увы, меняется, причём **ОБЪЕКТИВНО** для самого умершего метаморфозы, через которые приходится проходить его сознанию, являются весьма существенными, вот только мало кто способен их осознать. Согласитесь, даже во сне сохранять осознанность не так-то просто, а ведь мир сновидений строится умом на основе довольно грубого эфирного тела. Что уж говорить, если точкой отсчёта для нашей персональной реальности станет астральное или тем более ментальное тело. Тут надежды на осознанность вообще никакой. Так что можно уверенно констатировать, что для большинства людей **СУБЪЕКТИВНО** смерть действительно ничего не меняет, по крайней мере, до тех пор, пока фильтр тела продолжает функционировать.

Существенная оговорочка, не правда ли. И с какого перепугу этому фильтру вдруг приспичит перестать работать? Если наша физическая тушка приказала долго жить, это же

ещё не значит, что и тонкие тела почил в бозе. Будем парить по облачкам как ангелочки и наслаждаться музыкой небесных сфер. Поди плохо? Можете не верить, но при всей гротескности сей лубочной картинки в совсем недалёком прошлом нечто подобное как раз и происходило с аватарами после утраты ими физической оболочки. Увы, всё изменилось, когда кто-то из игроков умудрился внедрить в аватарское инфополе один вредоносный концепт. Сей концепт и стал тем преобразованием Игры, которое закрыло нам возможность переселяться в тонкие миры. Я говорю о концепте субъектности физического тела.

В соответствии с этим концептом физическое тело является нашей составной частью, как бы носителем бессмертной души или сознания, кому как нравится. Из этого неочевидного постулата вытекает логичный вывод о том, что без физической оболочки сознание существовать не может. Оно и понятно, вы же не предполагаете, что программа может существовать сама по себе, без носителя. Вот и наше сознание нуждается в теле. Таким нехитрым образом, данный концепт привязал само понятие жизни к функционированию нашей брэнной тушки. Он как бы поставил знак равенства между смертью физического тела и гибелью сознания, как такового.

Ну и как же внедрение сего вредоносного концепта повлияло на процесс перевоплощения аватаров нашей благословенной Игры? Оказывается, самым фатальным образом. Думаю, я никого не удивлю, если скажу, что в Игре име-

ются специальные алгоритмы, в задачу которых входит текущий ремонт фильтра тела. Собственно, причина поддержания фильтра в рабочем состоянии интуитивно понятна, ведь его пропускная способность напрямую влияет на формат создаваемой нами реальности. Если бы Создатель не предусмотрел подобных восстановительных алгоритмов, то мы умирали бы от любой царапины или даже просто от плохого настроения.

К счастью, наш гениальный программист позаботился о сохранности не только аватарских сознаний, но и тел. Поэтому наши раны затягиваются, сломанные кости срастаются, внутренние органы восстанавливают свою функциональность и так далее. В штатном режиме процесс регенерации тканей работает вполне надёжно и безопасно, расходуя на восстановительные работы энергию нашего сознания, которое является прямо-таки неисчерпаемой батареей. До внедрения концепта субъектности физического тела этот процесс продолжал работать в том же режиме и после фатальной поломки фильтра, которую мы называем смертью. Смерть нашей брэнной тушки вовсе не воспринималась восстановительным алгоритмом как катастрофа, поскольку она не угрожала сознанию аватара, защита которого, собственно, и является высшим приоритетом данного алгоритма.

Увы, сия благостная картина резко изменилась, когда концепт субъектности физического тела, привязывающий су-

существование сознания к сохранность физической оболочки, сделался доминирующим. Смерть брэнной тушки стала восприниматься ремонтными алгоритмами Игры как роковое событие, грозящее самому существованию сознания аватара. Не удивительно, что они, вместо штатной работы, стали включать авральный режим спасения, причём минуя нашу осознанность. Наверное, если бы эти алгоритмы могли анализировать целесообразность своих действий, ну как минимум отличить живое тело от мёртвого, то включение аврального режима не несло бы таких катастрофических последствий. Но они этого не умеют, что вполне понятно с точки зрения программиста. Нельзя отдавать программе право решать, кому жить, а кому умирать.

А собственно, что плохого в том, что алгоритмы стараются нас реанимировать? Наверное, если бы наше сознание было способно удовлетворить завышенные запросы этого горе-ремонтника, то ничего. Мы бы тогда могли восставать из мёртвых, как феникс из пепла, и сделались бы условно бессмертными не только на уровне сознания, но даже на физическом уровне. Увы, работа нашего сознания спонтанна, и переход восстановительных алгоритмов Игры в авральный режим не может заставить его изменить своей естественной природы. Оно как работало, так и продолжает работать, не ускоряясь ни на йоту.

Нетрудно догадаться, что для экстренной реанимации трупа мощности этого источника энергии недостаточно, а

потому в ход идёт неприкосновенный запас, коим являются наши тонкие тела. Иначе говоря, после смерти физического тела восстановительные алгоритмы Игры запускают неконтролируемый переток энергии из тонких тел в дохлую тушку, начиная с эфирного и заканчивая атманическим, вплоть до их полного распада. Как результат, в бессмысленной попытке спасти мёртвое физическое тело глупые алгоритмы разрушают всё тело целиком. Вот такая засада.

Собственно, сам по себе переток энергии между нашими телами – это естественный процесс, который не несёт в себе ничего катастрофического. Разделение на различные тела по частоте вибраций вообще условно, поскольку фильтр представляет из себя единую систему. Энергообмен между разными его частями происходит постоянно, но мы его замечаем только в случае каких-то неполадок с одним из наших тел. Тут нет ничего мистического. Даже наша убогая медицина наконец додумалась до признания психосоматики, а бабки в глухих деревнях испокон веков пользовались заговорами для лечения, например, зубной боли.

Если процесс энергообмена происходит спонтанно, без влияния внешних факторов в виде всяческих вредоносных концептов, то в первую очередь расходуется энергия более грубых тел. Иначе говоря, ваша депрессия будет исцеляться не за счёт угнетения когнитивных функций, а за счёт болезней физического тела, например, инфаркта миокарда. Алгоритмы Игры устанавливают чёткий приоритет тонких вибра-

ций над более грубыми. Оно и понятно, ведь зародышем любого материального объекта является идея, то есть высокочастотный сигнал. Если фильтр тела не пропускает какие-то грубые вибрации, то идея всё равно сможет воплотиться в реальности, просто степень её материализации будет ниже. А вот если падает пропускная способность фильтра в высокочастотном диапазоне, соответствующем какой-то идее, то данный объект вообще не сможет обрести бытие.

Заставляя восстановительные механизмы сливать энергию тонких тел в физическое, концепт субъектности тела действует как бы наперекор исходному замыслу Создателя и, по идее, не должен был бы работать. Думаю, нам следует отдать должное изобретательности автора этого концепта, поскольку он сумел обойти сей запрет, переключив работу алгоритмов Игры на высший приоритет, а именно на спасение воплощённого сознания аватара как такового. Тот факт, что на самом деле смерть физической оболочки никак не угрожает целостности сознания, на мой взгляд, только подчёркивает гениальность манипуляции.

Впрочем, отдавая должное интеллекту нашего махинатора, не следует забывать о том, что для аватаров его авантюра оказалась фатальной, поскольку запустила механизм полной замены тел при перевоплощении. Если бы этот концепт не провоцировал экстренный и бесконтрольный переток энергии из тонкого в физическое тело, то потеряв свои мясные тушки, мы бы преспокойненько существовали в тонких те-

лах, как еженощно делаем это во сне. Именно это и происходило с аватарами нашей благословенной Игры до внедрения концепта субъектности тела. Отсюда и многочисленные легенды о загробных мирах.

Впрочем, мы и теперь после смерти получаем возможность погостить в мире посмертия, но наше пребывание в нём ограничено временем разрушения наших тонких тел. Раньше мы зависали там гораздо дольше, поскольку никакие вредоносные концепты не провоцировали бесконтрольный слив энергии в разрушенное физическое тело. Я вовсе не утверждаю, что наше посмертное существование было, что называется, «вечным». Скорей всего, со временем восстановление фильтра тела всё же происходило само по себе, и житель тонкого мира возвращался в материальную реальность. Но это восстановление проходило без спешки и исключительно за счёт энергии сознания.

Не исключено, что при желании и должном уровне осознанности аватары даже могли на время заблокировать восстановление физического тела и задержаться в тонком мире на неограниченное время. Так что легенды о том, что какой-то продвинутый духовный практик «ушёл в свет», могут быть не лишены оснований. Внедрение концепта тела разрушило эту благостную картинку, закрепив в наших сознаниях экзистенциальную важность нашей физической оболочки. Какая уж тут осознанность, когда вместе с мясной тушкой исчезновение якобы грозит сознанию целиком?

Но что плохого в том, что при перевоплощении аватары полностью заменяют свои тела? К чему нам донашивать ломаный-переломанный фильтр, когда есть возможность завести себе новенький, что называется, с иголочки? Да о таком подарке можно только мечтать. Конечно, эмигрировать в тонкие миры на ПМЖ нам не светит, но разве это трагедия? Увы, данное представление о смерти грешит легкомыслием. На самом деле перевоплощение в новом теле – это вовсе не подарок, поскольку строительство нового фильтра происходит в очень неблагоприятных, даже можно сказать, экстремальных условиях.

На момент начала строительства весь запас энергии уже ушёл в бессмысленное восстановление дохлой тушки, тонкие тела распались, наработанные каналы взаимодействия ума с инфополем разрушены. Считаю, создание нового тела происходит с чистого листа, да к тому же в условиях острого дефицита энергии. Не удивительно, что его зародышем становится малюсенькая клеточка, осознанности которой хватает только на то, чтобы быть. Эта клеточка сама по себе совершенно нежизнеспособна, а потому на первых этапах существования ей требуется помощь в виде внутриутробного развития, а также грудничкового периода, вплоть до обретения какой-никакой самостоятельности.

У нашей беспомощной клеточки даже нет личности, не говоря уж о доступе к памяти прежнего аватара. Весь этот багаж наработывается в процессе энерго-информационного

взаимодействия ума с инфополем. Но старые каналы больше не работают, они разрушились вместе с тонкими телами, а новые тонкие тела пока представляют из себя стерильную среду, которую только предстоит заполнить информацией. Так что смена тела обходится нам очень дорого. Мы являемся на свет не полноценными личностями, а некими болванками, из которых потом жизнь вырезает новую и совершенно непредсказуемую форму.

Не удивительно, что смерть представляется нам фатальным событием, эдаким концом всего. Тот факт, что наше сознание при перевоплощении никуда не девается, как-то не слишком греет душу, ведь личности аквариумных рыбок создаются не сознанием, а умом. Наша личность является производной нашего тела, и с потерей тела мы как бы теряем себя. Не факт, что до внедрения концепта тела личность аватара при перевоплощении сохранялась в исходном состоянии, поскольку физическое тело всё же является значимой частью личности, но она точно не стиралась полностью. Память о прошлых воплощениях можно было восстановить, и человек имел возможность продолжить своё развитие, а не начинать всё с нуля. Так что у нас имеются веские основания, чтобы считать внедрение концепта субъектности тела диверсией против аватаров.

Но с другой стороны, а так ли уж плохо, что мы теряем память при перевоплощении? Ведь заодно мы избавляемся и от всяческих вредоносных установок, которые управляли

нами в предыдущем цикле. Например, аннулируется наше добровольное согласие на отказ от своих прав, так что все перевоплотившиеся аватары защищены законом свободы воли. Что тут скажешь, свои бонусы имеются в любом деле. Лично мне не хотелось бы помнить про все свои косяки из прошлой жизни, а ещё меньше – подробности своей смерти. Хотя кое-какой ранее приобретённый опыт несомненно мог бы пригодиться как минимум для того, чтобы не наделать новых косяков.

Глава 16. Жизнь в посмертии

Что же с нами происходит в посмертии? Будем ли мы вообще осознавать себя умершими, или мир посмертия будет для нас столь же реальным, как мир снов, пока мы спим? Не знаю, обрадую ли я вас или огорчу, однако приходится признать, что осознанность большинства аквариумных рыбок находится в столь плачевном состоянии, что далеко не все покойники вообще в состоянии осознать смену своего статуса. Так что переход из мира живых в мир мёртвых может пройти для таких неосознанных обитателей нашего аквариума весьма буднично и незаметно.

Собственно, ничего странного тут нет, ведь смерть вовсе не выключает нас из Игры в Реальность. Мы остаёмся её участниками, то есть продолжаем производить ментальные концепты и взаимодействовать с аватарским инфополем. Конечно, иллюзия, которую будет порождать наш ум в посмертии, претерпит некоторые изменения по сравнению с иллюзией мира живых. По мере разрушения физического, а потом и тонких тел точка отсчёта, вокруг которой ум строит нашу иллюзорную реальность, будет постепенно смещаться в область всё более высокочастотных вибраций, а потому наш мир будет становиться всё менее плотным.

А нет ли в этом утверждении противоречия? Ведь наша персональная реальность строится вовсе не на основе тех

концептов, которые наш ум генерит из доходящих до него вибраций нашего сознания, он их скачивает из инфополя. С чего бы ему менять свои пристрастия? Так и есть, ум вовсе не склонен переключаться на новые и неизведанные каналы взаимодействия с инфополем, он просто жуткий ретроград, но от него и не требуется инициатива, всё происходит в автоматическом режиме. Дело в том, что энерго-информационный обмен ума с инфополем происходит по принципу «баш-на-баш» и определяется частотным диапазоном ВХОДЯЩИХ сигналов. Иначе говоря, в обмен на тот концепт, который ум слил в инфополе, он может скачать только концепт, который находится в том же частотном диапазоне.

Если ум загрузил в инфополе некий туманный образ, скажем, чашки чая или просто желания выпить чего-нибудь горячего, то скачать концепт материальной чашки чая у него никак не получится. Не факт, что ответкой инфополя будет именно чай, вполне возможно, что и кефирчик или просто вода, но точно не в виде концепта материального объекта, а лишь того самого туманного образа или желания глотнуть кефирчику перед сном. Вот поэтому утрата фильтром тела способности пропускать низкочастотные сигналы автоматически приведёт к смещению нашей персональной реальности в высокочастотную область. Концепты материальных объектов станут для ума недоступны.

Но это вовсе не означает, что формы и образы материального мира со смертью канут в небытие, ведь наработанные

умом каналы взаимодействия с инфополем никуда не деваются, по крайней мере, до полного распада всех тонких тел. Вспомните свои сны. Большинство из них вообще неотличимы от картинки в бодрствующем состоянии, а ведь эта сновидческая реальность имеет эфирную основу. Во сне у нас тоже есть тело, которое представляется нам вполне материальным, мы можем есть и пить, ходим на работу, пользуемся транспортом, гуляем по парку, купаемся в море и даже заводим себе домашних питомцев. Иначе говоря, мы не замечаем разницы между эфирным миром и материальным. Единственное, что проявляется более или менее явно – это частая смена картинки.

В посмертии будет происходить нечто весьма схожее со сном. По факту наш мир будет видоизменяться, проявленные объекты будут становиться всё менее фиксированными, но наше индивидуальное ВОСПРИЯТИЕ реальности останется прежним. Иначе говоря, образы объектов в мире посмертия будут схожими с объектами мира живых, хотя по факту спектральный состав соответствующих им вибраций нашего сознания будет сдвигаться в сторону всё более высоких частот. Сохранение привычных образов происходит как раз из-за того, что ум склонен придерживаться наработанных каналов взаимодействия с инфополем.

Этот лентяй будет цепляться за привычные образы и паттерны поведения до последнего, то есть до полного разрушения фильтра, поэтому те концепты, которые были для нас

доминирующими при жизни, останутся таковыми и после смерти. И даже если какие-то из концептов станут неадекватны для существенно разуплотнившегося тела, ум будет искать и находить схожие концепты, созданные для более высокочастотных вибрационных спектров. Например, он будет воспроизводить некие симулякры одежды и пищи, хотя для тонкого тела эти атрибуты жизни и не нужны вовсе.

А откуда в нашем инфополе вообще берутся концепты, пригодные для использования в реальности посмертия? Собственно, оттуда же, откуда и все прочие, их создают игроки. Вы же не думаете, что игроки настолько беспечны, чтобы упустить из виду загробную часть жизни аквариумных рыбок? В отличие от большинства из нас, они отлично понимают, что мёртвые рыбки участвуют в создании картинки реальности наравне с живыми. Отдавать посмертный период аватарской жизни на откуп самим аватарам игроки не желают, а потому можете даже не сомневаться в том, что они сварганили для загробного мира достаточное количество ментальных концептов, чтобы аватары не заскучали.

Впрочем, значительную долю концептов, которые программируют наше посмертное существование, мы усваиваем ещё при жизни. Чаще всего на это работают религии, которые поголовно являются проводниками идей тех или иных игроков. Думаю, вы не найдёте ни одного религиозного учения, в котором бы отсутствовал раздел, посвящённый загробной жизни. С помощью такого программирования игро-

ки продлевают срок эксплуатации сознаний завербованных ещё при жизни аватаров на период их посмертия. Очень рационально, не правда ли.

С сознаниями нерелигиозных аватаров справиться немного сложнее, приходится впаривать им нужную картинку посмертного существования с помощью эзотерических или оккультных учений, но и этого добра в нашем инфополе хватает. Так или иначе каждый из нас ещё при жизни получает условную рекламную брошюрку с описанием прелестей и ужасов загробной жизни в соответствии со своими пристрастиями и вкусами, а потому не удивляйтесь, если посмертное существование будет не так уж сильно отличаться от ваших представлений о нём. Более того, всё, чем был наполнен ваш персональный мирок при жизни, останется с вами и после смерти.

На мой взгляд, в этом несомненно имеется существенный бонус, поскольку консерватизм нашего восприятия избавит нас от стресса, который мог бы на нас свалиться, если бы картинка реальности в посмертии резко отличалась от реальности мира живых. Однако не стоит обольщаться. Где это видано, чтобы в нашем аквариуме в нагрузку к бонусам не шли всяческие неприятности? Впрочем, ждать неприятностей от привычных нам образов материального мира не стоит. Да, они станут менее плотными, но на этом все сюрпризы и закончатся. А вот то, что при жизни носило мистический и эфемерный характер, в посмертии начнёт проявляться в

нашей реальности, что называется, во плоти, в том числе и религиозные догматы.

Всё, что при жизни было для нас предметом веры, но в плотном мире оставалось как бы за гранью будничной реальности, в посмертии вдруг станет вполне осязаемой частью нашего существования. Оно и понятно, ведь в тонком мире частотный диапазон вибраций, соответствующий религиозным концептам, станет как бы несущим, поскольку именно на него будет приходиться та самая точка отсчёта, вокруг которой ум будет строить реальность посмертия. В результате, объекты наших верований будут восприниматься нами как реальные, если не сказать, материальные.

Если при жизни вы искренне верили в ад и собственную греховность, то кого винить, если после смерти вы окажетесь на адской сковородке в обществе чертей и прочей нечисти? Как говорится, любая прихоть за ваши деньги. Нет ничего странного в том, что буддисты видят в посмертии шествие благостных и гневных божеств, а скандинавы пьянствуют в обществе великих воинов и барышень с пониженной социальной ответственностью. Всё это было частью их верований, а потому найдёт своё воплощение в посмертии. Вот только на вечное блаженство я бы не рассчитывала, сей «праздник непослушания» продлится не дольше, чем будет функционировать фильтр тела. С другой стороны, говорить о вечных муках тоже не приходится, что не может не радовать.

Впрочем, вся эта фантазмагория начнётся не раньше, чем ослабнет наша связь с физическим телом. Сразу после смерти эта связь ещё очень сильна, поэтому иллюзорная реальность, создаваемая умом, практически не будет отличаться от мира живых. В первые дни после смерти умерший человек как бы присутствует среди своих близких, в своём доме или ином привычном окружении. На этом знании, кстати, основаны многочисленные похоронные ритуалы, призванные облегчить участь умерших близких и родственников, например, завешивание зеркал в доме покойника, поминки и прочая траурная атрибутика.

Если вы при жизни занимались практиками повышения осознанности, то в первой фазе посмертия вам будет не так уж сложно осознать реальное положение дел. Полный игнор окружающими присутствия умершего и чёрная ленточка на фотке несомненно должны навести его на мысль, что «это неспроста». Однако если сознание покойного не готово принять тот факт, что он умер, то такой индивид будет пытаться достучаться до своих близких, что порой приводит к весьма забавным, а то и пугающим феноменам. В первые три дня после смерти человека в его бывшем жилище могут происходить всяческие странности: вдруг включаются электронные приборы, вроде проигрывателя или телевизора, падают на пол вещи, домашние животные, особенно, кошки становятся излишне нервными и так далее.

Думаю, тут будет уместен один комментарий, который

многим может показаться неоднозначным. Я имею ввиду способ ухода из жизни, а вернее, те мысли и чувства, которые человек испытывает в момент смерти. Казалось бы, какая разница, если ум продолжает функционировать после смерти тела как ни в чём ни бывало. Ан нет, оказывается, если уход из жизни сопровождается стрессом, то это неизбежно скажется на нашем посмертном существовании.

Во-первых, стресс может вызвать состояние, схожее с коматозным ступором. Ум как бы зависает подобно программе, в которую ввели неадекватные данные. Нечто похожее мы испытываем во время засыпания, когда ум переключается с физического на эфирное тело, и наша реальность на какое-то время как бы исчезает. Вот только засыпаем мы, как правило, вовсе не в состоянии стресса, а потому отключение длится считанные минуты. Насильственная смерть может вызвать гораздо более длительное зависание ума, так что мы даже можем пропустить первую фазу посмертия и сразу оказаться в более тонкой реальности, что несомненно добавит перчику в итак уже достаточно острое блюдо расставания со своей любимой тушкой.

Однако есть ещё и во-вторых, которое гораздо хуже зависания. Стресс насильственной смерти может вызвать заикливание на обстоятельствах умирания и превратить нашу загробную жизнь в настоящий ад. Вместо того, чтобы порхать по облачкам, подобно ангелочкам, мы будем снова и снова переживать момент смерти. Хуже всего то, что это посмерт-

ное видение имеет жёсткую привязку к реальности живых, а потому не исключён контакт между реальностями. Легенды о призраках и неуспокоенных душах ведь придумали неспроста.

Но разве мы можем гарантировать, что отправимся на перевоплощение в спокойной и отрешённой обстановке? Тут уж как фишка ляжет. Оказывается, всё в наших руках, ведь главным стрессорирующим фактором являются вовсе не внешние обстоятельства, а наши чувства в момент смерти. Да, мы не властны над судьбой, зато при минимальной осознанности мы вполне можем контролировать свои эмоции, причём вне зависимости от тех самых обстоятельств. Правда, с одним из основных стрессорирующих факторов, а именно страхом смерти, бывает сладить очень непросто, поскольку он является прямым следствием работы концепта субъектности тела, который давно уже сделался доминирующим в нашей материальной реальности. И всё же для собственной безопасности от страха смерти следует избавиться ещё при жизни. В конце концов, он ведь иррационален.

Через несколько дней (как правило, три) после смерти связь сознания умершего с его физическим телом деградирует, и ум начинает транслировать ему уже иные, менее привычные картинки. По мере распада тонких тел реальность покойника становится всё больше похожей на сон, и исходная осознанность, если она имела место, скорей всего, будет утрачена. Погружаясь всё глубже в реальность посмертия,

мы словно оказываемся в сновидении, которое уже не можем идентифицировать как посмертное существование. Подобно сновидению, картинка посмертной реальности постоянно видоизменяется, становясь всё более текучей, эфемерной и податливой. Под термином «податливой» я имею в виду, что зависимость посмертной реальности от наших мыслей и эмоций становится всё более явной.

Теоретически, после смерти у нас появится даже больше возможностей управлять своей реальностью, чем при жизни, поскольку объекты станут как бы менее фиксированными. Сравните вашу власть над мыслями, эмоциями и материальными объектами, и вам сразу станет очевидно, что более высокочастотные объекты легче поддаются манипулированию, чем низкочастотные. Превращение одного материального объекта в другой воспринимается нами как магическое действие, практически недоступное простым смертным, а вот поиграться со своими мыслями и эмоциями – это уже вполне в нашей власти.

Разумеется, для управления астральными и ментальными объектами всё равно требуется самоконтроль. Полагаю, каждому из нас приходилось сталкиваться с зацикливанием на какой-то мысли или терять голову от страха, однако успокоившись мы вполне можем направить свои мысли в нужном нам направлении или переключиться на более позитивные эмоции. Вот только не воображайте, что управление реальностью посмертия будет подобно магическому аттракциону,

типа, взмахнул волшебной палочкой, и тыква превратилась в золочёную карету. Контроль работы ума – это та ещё задачка и не каждому по плечу.

Если вы когда-нибудь пытались управлять сновидением, то сразу поймёте, о чём я говорю. Стоит чуть-чуть отвлечься, как картинка во сне моментально переключается на новый объект, а уж потерять осознанность во сне вообще проще простого. Это при том, что во время сна мы пребываем всего лишь в эфирном теле, то есть реальность строится на основе довольно грубых вибраций. Представляете, какой подвижностью будет обладать ментальный мир? Увы, управлять этим потоком сознания очень непросто, а потому никто не гарантирует, что наше посмертное существование окажется райским блаженством. В конце концов, ночных кошмаров ещё никто не отменял.

Кстати, не стоит обманываться на тот счёт, что в загробном мире вы якобы окажетесь одиноким рейнджером. Без сомнения в Игре найдётся достаточное количество отправившихся на перевоплощение аватаров, которые будут разделять с вами основные доминирующие концепты, так что их образы составят вам компанию, и реальность посмертия будет для вас общей. Соответственно, ваша персональная реальность будет в значительной степени определяться не вашими персональными фантазиями, а что называется, мнением большинства.

Вот тут-то некоторых недалёковидных покойничков и

ожидает неприятный сюрприз. В мире живых мы можем бес­печно игнорировать ту часть мнения большинства, которая относится к верованиям и прочей религиозной мистике, да­же если разделяем эти верования. А вот в реальности по­смертия религиозные концепты сделаются для верующих та­ким же «материальными», как свалившийся на голову кир­пич. Вот и думайте теперь, во что верить и чему следовать при жизни, чтобы ваша загробная жизнь не превратилась в тот самый ад, который пророчат грешникам адепты некото­рых религий.

Ну и чем же закончится это кино, когда фильтр тела пол­ностью разрушится? Полагаете, наш ум наконец-то получит открытый доступ к вибрациям сознания, и мы станем сви­детелями красочного фейерверка неземных видений совер­шенно нового и пока невообразимого мира? Вы действительно верите в то, что Создатель нашей благословенной Игры оставил в своей программе открытую дверцу для выхода ава­таров за пределы очерченного им формата иллюзорной ре­альности? Лично я считаю, что всё будет происходить с точ­ностью до наоборот. Ум так устроен, что лепит иллюзорную реальность вокруг тела, а если тела нет, то нет и реальности.

При снижении пропускной способности фильтра во всё более высокочастотных диапазонах, количество концептов, которые всё ещё останутся релевантными состоянию филь­тра, будет сокращаться и в какой-то момент сократится до нуля. Иначе говоря, наша реальность исчезнет. Только не

нужно паниковать, исчезновение реальности не продлится долго, поскольку полное разрушение старого фильтра автоматически запустит процесс создания нового. Именно так и работает эта машинка по созданию иллюзий: сначала создание фильтра, а потом на его основе – остальной реальности.

Пока от фильтра ещё остаются хоть какие-то ошмётки, концепт субъектности тела будет провоцировать восстановительные алгоритмы Игры на ремонт этого мусора. До момента полного разрушения старого тела ум не имеет возможности заняться созданием нового, потому что алгоритмы Игры запрещают одному сознанию иметь несколько тел. Зато когда с фильтром будет покончено, ничто уже не помешает нашему трудяге-уму приступить к своей привычной работе. И всё начнётся с начала.

Кстати, я вовсе не исключаю того, что между полным разрушением фильтра и началом создания нового таки имеется промежуток времени, в течение которого наш ум получает полный доступ к вибрациям сознания. В таком случае мы всё-таки сподобимся лицезреть тот самый красочный фейерверк, однако полагаю, что эта вспышка будет весьма краткой.

Глава 17. Управление загробной жизнью

Сколько времени мы проводим в посмертии между воплощениями? Можно ли как-то ускорить своё возвращение в мир живых или, наоборот, отложить сие мероприятие на неопределённый срок? Оказывается, всё в наших руках, ну не совсем в наших, скорее, это зависит от тех, кого мы оставляем в мире живых. Однако заранее позаботиться хотя бы о планировании своих каникул в посмертии мы несомненно можем. А уж как оно в действительности сложится, останется на волю случая.

Как вы понимаете, замена аватарской игровой оболочки – это не одномоментный процесс, хотя само по себе создание нового тела происходит относительно быстро. Основная часть времени в посмертии уходит на разрушение старого тела. От каких факторов зависит скорость, с которой происходит перекачка энергии из тонких тел в физическое? Тут всё тривиально, не так ли. Чем больше «дырка», через которую утекает энергия, тем быстрее опустеет резервуар тела.

Впрочем, не стоит забывать, что само по себе наше сознание является мощной батареей, которая препятствует опустошению резервуара. Иначе говоря, имеют место два конкурирующих процесса. Перекачка энергии из тонких тел в физическое создаёт поток, разрушающий фильтр, а наше

сознание постоянно подкачивает энергию в сию деградирующую структуру. Получается система точь в точь, как в той легендарной школьной задачке про бассейн с двумя трубами, по одной из которых вода вливается, а по другой – выливается. Если потеря жидкости значительно превышает её приток, то бассейн быстро обмелеет, а вот если эти процессы сравнимы по мощности, то бассейн будет терять воду долго.

Как легко догадаться, работа сознания никак не зависит от состояния фильтра, то бишь мощность потока входящей трубы – это величина фиксированная. В конструкции ума регулировка скорости наполнения бассейна тоже никак не предусмотрена. Что же тогда остаётся? Всё верно, скорость обмеления бассейна целиком и полностью будет зависеть от пропускной способности выходящей из бассейна трубы. Другими словами, чем интенсивнее утекает энергия в физическое тело умершего, тем быстрее исчерпается энергетический запас тонких тел, и начнётся формирование нового тела.

А собственно, от чего зависит сила этого потока? Логично было бы предположить, что всё дело в тяжести поломки фильтра. Чем она фатальнее, тем больше нужно энергии для ремонта. Например, если кому-то оторвало голову, то энергия будет уходить как в прорву, а умерший в собственной постели от старости имеет шанс задержаться в мире посмертия на подольше. Однако тяжесть поломки фильтра – это не единственный фактор, влияющий на скорость перевоплощения, гораздо более значимым фактором является погребаль-

ный ритуал.

Как уже было отмечено, для восстановительных алгоритмов Игры не существует разницы между живым и мёртвым телом, эта тупая машинка перекачивает энергию в низкочастотную область фильтра вплоть до её полного исчерпания. Поэтому погребальный ритуал, обуславливающий способ утилизации физического тела, становится определяющим в вопросе ускорения или замедления расхода энергии тонких тел. Например, кремация мёртвого тела может существенно сократить срок пребывания в посмертии, а вот бальзамирование или мумификация растягивают его на столетия. Модное ныне захоронение в гробу в этом смысле является неким промежуточным вариантом.

Понимая сию нехитрую арифметику, игроки могут легко регулировать время пребывания аватаров в посмертии, внедряя соответствующие концепты в наше инфополе. К примеру, понадобилось какому-нибудь игроку слегка сократить население живых аватаров, и огненное погребение тут же становится не комильфо с точки зрения религиозных догматов. А нечего этим бестолковкам болтаться под ногами у занятых преобразованием мира взрослых дядей. Пусть подождут своей очереди на воплощение, пока их тушки благополучно разлагаются в закопанных гробах или в склепах.

Судя по тому, что кампания против огненного погребения приобрела наиболее выраженные формы исключительно в авраамических религиях, кто-то из игроков планирует плав-

но снизить количество «живых» последователь единобожия. Какие цели он или они при этом преследуют – это вопрос не такой уж однозначный. Возможно, лидирующие за игровым столом игроки просто пытаются облегчить себе управление аватарским стадом, снижая его численность, но не исключено, что таким нехитрым способом их конкуренты уменьшают количество адептов именно авраамического концепта в попытке заменить его на новый. Разумеется, напрямую никто об этом не расскажет, верующие аватары должны быть уверены, что только при условии осуществления принципа «прах к праху» им будет обеспечено тёпленькое местечко в раю.

На самом деле мода на тот или иной способ погребения – это просто инструмент, с помощью которого игроки регулируют численность своей паствы в различных локациях Игры. С помощью этого инструмента можно не просто изменить, а даже полностью перепрограммировать состав аватаров. Такое однажды уже имело место в Египте, где игроки запустили моду на мумифицирование мёртвых тел. Представляете, сколько времени такая мумия будет привязывать сознание аватара к миру посмертия? Сотни лет. Если верить просочившимся в СМИ исследованиям ДНК этих мумий, прежние жители данной локации имели высокий рост, светлые волосы и голубые глаза, что кардинальным образом расходится с обликом нынешнего арабского населения этой территории. И не удивительно, ведь бóльшая часть населения Египта до сих пор тусит в загробном мире.

Впрочем, мода на бальзамирование трупов была распространена не только в Египте, но и в других локациях. Этим баловались даже на Руси, однако не все поголовно, а только богачи и знать. Конечно, можно было бы объяснить это поверие ветхозаветными мифами о явлении Мошиаха с атракционом оживления праведников в их старых телах, однако мне представляется, что у этих хозяев жизни имелись и более рациональные причины для того, чтобы консервировать свои дохлые тушки. Таким нехитрым способом они просто продлевали своё пребывание в тонких мирах.

Дело в том, что аквариумным рыбкам не дано определять, в каком статусе они перевоплотятся, поскольку их новые личности формируются с нуля, причём самым непредсказуемым образом. Представляете, как страшно какому-нибудь царьку оказаться в следующем воплощении нищим, а то и вообще рабом? А каково, например, великому полководцу родиться беспомощным калекой или трепетной барышней? Согласитесь, чем играть в эту реинкарнационную лотерею, лучше уж обосноваться на постоянку в мире посмертия, эксплуатируя унаследованные из предыдущей жизни доминирующие концепты.

Что тут скажешь, несомненно в том, чтобы сохранять свою личность на протяжении веков, пусть даже в посмертном существовании, есть свои плюсы. Ведь если фараон при жизни свято верил в то, что ему принадлежит право гнобить своих подданных, то он и будет восседать на троне всё то вре-

мя, пока его мумия покоится в саркофаге. Однако не стоит забывать, что сей рецепт сработает только при условии, что у фараона хватит осознанности, чтобы управлять своими посмертными видениями. Существенное уточнение, не так ли.

Давайте отдадим себе отчёт в том, что сами по себе чисто технические средства, вроде мумификации, вовсе не являются панацеей от нежелательных поворотов судьбы в загробном мире. Они способны лишь увеличить срок пребывания хозяина мумии в посмертии. А уж как там всё сложится – это зависит от очень многих факторов, большинство из которых обитатели нашего аквариума контролировать не могут. И главным из этих факторов являются игроки. Наша благословенная Игра, увы, не может похвастаться стабильностью. Игроки, лидирующие за игровым столом, сменяют друг друга, а вместе с ними сменяются и доминирующие концепты, управляющие проявленной реальностью аквариума.

В результате, то, что казалось нашему фараону незыблемым фундаментом мироздания, уйдёт в забвение, и его ум начнёт скачивать из инфополя совсем иные концепты, которые могут и не понравиться сему владыке мира. Ну скажите на милость, какие фараонские почести могут существовать в нашем мире наживы и тотальной лжи? В лучшем случае претендента на звание почётного фараона запрут в психушке, а в худшем – отправят рыть траншею от столба и до обеда. И ведь заметьте, он даже помереть не сможет, потому что уже умер, а его мумия, хранящаяся в каком-нибудь музее,

надёжно привязывает его к миру посмертия. Печалька.

Однако если наш условный фараон при жизни озаботился развитием своего сознания хотя бы до уровня стабильного контроля сновидений, то вовремя «переобуться» в меняющуюся обстановку Игры ему не составит труда. Станет, вместо фараона, каким-нибудь крупным финансистом, и все дела. Тем, кто способен управлять своими мыслями, частотные характеристики фильтра тела вообще до лампочки, потому что они могут создавать себе комфортную обстановку в любом мире, хоть в мире живых, хоть в мире посмертия. Но тогда и все эти заморочки с искусственным удлинением загробного существования становятся совершенно неактуальными, поскольку ничто не сможет помешать продвинутому практику просто остановить перекачку энергии в физическое тело и тусить в мире своей воплощённой мечты, пока не надоест.

Сомневаюсь что все эти царьки и их родственнички, которые, отправляясь в мир иной, завещали бальзамировать свои мёртвые тела, реально обладали нужным уровнем осознанности. Скорей всего, ими двигали примитивный страх и жадность, а вовсе не тонкий расчёт. Возможно, доминировавшие на момент их смерти концепты действительно некоторое время обеспечивали им сохранение прежнего антуража их существования, но неизбежная смена концепта без всякого сомнения превратила их сладкий сон в кошмар, причём очень-очень долгий. Такова плата за невежество. Вот и гово-

рите после этого, что ад – это просто выдумка мизантропов от религии.

Тем, кто при жизни не научился контролировать свои мысли, нет никаких резонов, чтобы зависать в загробном мире. Да, тонкий мир более податлив в плане возможностей по управлению иллюзиями, но и более хаотичен и мобилен. Сохранять в нём концентрацию сложнее, чем в фиксированном материальном мире. Так что всем неосознанным аквариумным рыбкам вне зависимости от того, насколько успешными они были при жизни, я бы порекомендовала сократить период пребывания в непредсказуемом мире посмертия по максимуму путём кремации мёртвых тел. Впрочем, тут каждый решает сам за себя, и если кому-то хочется экстрима, то флаг в руки.

Нет, я никого не осуждаю, люди вообще склонны цепляться за объекты прижизненной реальности: за нажитое богатство, за своих близких, за обретённые в очередном воплощении знания и, главное, за свою личность. Наверное, это естественно, но абсолютно иррационально. Сохранить всё это в посмертии сможет только тот, кто способен управлять своей реальностью. Но отчего-то столь продвинутые практики вообще не склонны к чему-то привязываться. Они отлично понимают, что все объекты реальности иллюзорны, включая и их личности, а потому нет никакого смысла в том, чтобы что-то сохранять. Если у вас есть волшебная палочка, способная сотворить любой объект, то к чему вам склад для хранения

таких объектов?

Подавляющее большинство нынешних обитателей нашего аквариума если когда-то и обладали способностью создавать реальность по своему вкусу, то давно уже утратили сей навык. Именно поэтому смерть кажется нам фатальным событием, ведь она лишает нас всего, даже самих себя. Если верить легендам из прошлого, раньше замена аватарского тела была рутиной, а смерть никого не пугала, поскольку люди умели восстанавливать связь с архивом памяти о прошлых воплощениях. К сожалению, с тех давних пор когнитивные способности аватаров сильно деградировали. Мы не можем управлять своим умом при жизни, и потому надеяться на то, что сможем взять его под контроль после смерти, не приходится.

А как было бы прикольно немного пожить в мире своей мечты, где всё подчинено исключительно твоим желаниям. Впрочем, пожалуй, открою вам маленький секрет, чтобы закончить эту реплику на позитивной ноте. Вы и так живёте в мире своих желаний. Нужно только научиться пользоваться выданной вам в аренду волшебной палочкой, и все эти желания воплотятся в реальности.

Глава 18. Смысл и предназначение

Полагаю, пришло время тренинга для начинающих волшебников по теме: «как сделать свою жизнь осмысленной и позитивной». Должно быть, по содержанию предыдущих глав вы уже успели догадаться, что под словом «жизнь» я подразумеваю не только тот период, который мы проводим в материальной реальности, но и посмертное существование в тонких мирах. Мы привыкли считать, что после смерти жизнь как бы заканчивается, и поэтому важно прожить отпущенный нам срок так, «чтобы не было мучительно больно за бесцельно прожитые годы». Однако это ошибочное представление, на самом деле срок жизни аватара исчисляется вовсе не одним воплощением, а временем существования той проявленной сущности, которую мы называем сознанием.

Впрочем, нужно признать, что в настоящее время вышеприведённый девиз сделался весьма актуальным, поскольку доминирующий в нашей материальной реальности концепт субъектности физического тела действительно чётко делит наше существование на отдельные отрезки от одного воплощения до другого. Мы как бы теряем всё, что было наработано в предыдущей жизни, и начинаем новое воплощение практически с нуля. Однако не стоит забывать о том, что сей живодёрский механизм вовсе не был заложен изначально в

алгоритмы Игры в Реальность, он был привнесён в неё одним из игроков вместе с тем самым концептом. Поэтому следует относиться к нему не как к данности, а как к временному негативному фактору.

До внедрения концепта субъектности тела аватары имели возможность накапливать знания из жизни в жизнь и тем самым развиваться, усложняя Игру и делая её всё более захватывающей как для игроков, так и для них самих. Увы, сейчас нас такой возможности лишили, а потому и Игра начала погружаться в стагнацию и деградировать. Мы были сильно ограничены рамками одного воплощения, и вовсе не удивительно, что фокус именно на этом коротком отрезке нашей жизни обрел прагматичный смысл. Но ведь вредоносный концепт не будет вечно довлеть над нашим миром, Игру можно обвинить в чём угодно, но только не в постоянстве. Рано или поздно ему на смену придут другие концепты, и наш мир трансформируется, возможно, до неузнаваемости.

Но кое-что всё-таки останется неизменным, а именно та проявленная форма, которую мы называем своим сознанием. Она может менять тела и личности, она может участвовать в самых разнообразных игровых сюжетах, но смысл её существования останется прежним, тем, который был заложен в неё Создателем изначально. Именно поэтому я предлагаю посмотреть на наше существование несколько шире, нежели одно воплощение, а именно на весь срок жизни нашего сознания. Поверьте, оно того стоит, поскольку срок

этот очень долгий. И начнём мы наше рассмотрение с того, что определимся с самим понятием смысла. Уж простите мне столь затянувшееся вступление, но мне эта тема представляется чрезвычайно важной.

Итак, любой проявленный объект несёт в себе некий изначальный смысл, заложенный в него творцом. За время своего существования творение должно воплотить сей божественный смысл, как бы придать ему статус бытия. Возможно, термин «смысл» звучит несколько напыщенно и одновременно туманно, но на самом деле это довольно кондовая и прозаическая вещь. Например, смыслом чашки является вогнутая поверхность для заполнения жидкостью, а смыслом яблони является растение дающее определённого вида плоды. Тут можно возразить, что в таком контексте смысл представляется каким-то размытым понятием, ведь вогнутой поверхностью может быть и кастрюля, и озеро, а растений с плодами вообще полно. Что ж, это верно, поэтому каждому конкретному творению придаётся нечто вроде плана или схемы воплощения.

Греки делили понятие смысла на две части: эйдос и логос. Эйдос – это житель мира идей, неизменная сущность проявленного явления, а логос – это смысловая упорядоченность бытия, иначе говоря, схема проявления неизменной сущности. Смысл объединяет в себе обе эти части, поэтому проявленное явление будет не просто отражать абстрактную идею эйдоса, но и проявляться в строгом соответствии со схемой

логоса. Иными словами, на яблоньке никогда не вырастут вишенки, а волк не станет вегетарианцем.

Поскольку смысл заложен в любой проявленный объект изначально, то для самого объекта он вовсе не представляет какой-то сакраментальной тайны. Разумеется, гусеница вряд ли станет философствовать на тему полезности для её здоровья состояния анабиоза в вонючем коконе, и тем не менее она залезет в этот кокон, потому что иначе просто не сможет воплотить божественный логос и стать бабочкой. Другими словами, смысл управляет проявленными объектами на инстинктивном уровне, определяя их восприятие реальности и самих себя.

В этом контексте концепт субъектности тела сыграл с людьми весьма злую шутку, поскольку привязал каждого из нас к физической оболочке, скрыв тем самым нашу вибрационную природу. Мы перестали представлять себя частью мира, да и сам наш мир как бы распался на отдельные фрагменты, утратив свою связанность. В результате, человечество утратило представление о смысле своего существования, так как тупо перестало существовать как единый организм. Его заменила совокупность отдельных особей, каждая из которых тоже перестала понимать, для чего существует, потому что смысл нашего существования находится вне той скорлупы, в которую каждого из нас заключил концепт тела.

О том, что мы такое и для чего были сотворены нашим Создателем, теперь можно только гадать и строить гипотезы.

Как знать, может быть, по его замыслу нам было предназначено летать как бабочкам, но мы продолжаем ползать, потому что та гусеница, которая в соответствии с божественным логосом должна была трансформироваться в бабочку, не желает залезать в кокон. И ничего удивительного, ведь невежественной гусенице, которая ничего не знает о смысле своего существования, подобное суицидальное поведение представляется полным идиотизмом.

Соглашусь, это вовсе не вина гусеницы, ведь знание о её природе было от неё намеренно скрыто, но к сожалению, это никак не поможет ей оправдать своё существование. Проблема состоит не только в том, что без нужного знания наши шансы реализовать заложенный в нас Создателем потенциал близки к нулю. В конце концов, гусеницей быть не так уж плохо. Главная засада заключается в том, что в каждое творение изначально заложено ещё и стремление воплотить божественный логос, причём не в качестве невинной хотелки, а как экзистенциальная потребность.

Наша интуиция постоянно бьёт тревогу, побуждая нас воплотить в реальности свой изначальный смысл, но концепт субъектности тела не позволяет этого сделать. В результате, действие этих двух взаимоисключающих факторов поставило нас в раскорячку и спровоцировало массу проблем с психикой. Депрессии, разочарование, ощущение бессмысленности жизни, фрустрации и комплексы неполноценности давно уже сделались постоянными спутниками людей. Но са-

мое обидное, что до тех пор, пока над нами довлеет концепт субъектности тела, избавиться от этого психоза и обрести душевный покой несчастным аквариумным рыбкам не светит от слова совсем.

Не удивительно, что очень многим из нас этот мир представляется тюрьмой. Собственно, по факту именно тюрьмой для свободных сознаний и является скорлупа концепта тела, из которой мы не можем выбраться, так что в этом представлении есть доля истины. О том, какую роль планировал для аватаров своей Игры наш Создатель, мы сможем узнать, только выйдя на свободу, а пока мы – просто безвольные винтики в чреве этого невообразимого и подавляющего механизма. Что тут скажешь, жизнь аватара в чужой Игре – это в целом не синекура. Даже принять своё подчинённое положение не так просто, а уж найти в нём нечто вдохновляющее – и подавно. Тут впору скатиться в мизантропию и полную безысходность.

Разве винтик способен превратить своё жалкое существование в некое подобие счастливой и осмысленной жизни? Если смысл винтика состоит всего лишь в том, чтобы быть, то к чему пытаться что-то изменить? Только всё испортишь в силу своего невежества. Что ж, во многом сей фаталистичный подход оправдан. Механизм, сотворённый Создателем, действительно имеет защиту от дурака, вернее, от неосознанных винтиков. Как бы эти маленькие детальки ни выживались, машина в целом всё равно будет работать, а по-

страдают только сами бунтари. Это их персональная жизнь превратится в забег по граблям, когда каждое действие будет сопряжено с преодолением самых разнообразных трудностей.

И всё-таки опускать руки несколько преждевременно, ведь помимо смысла существования всего человечества, у каждого конкретного человека имеется своё предназначение. Иначе говоря, для каждой детальки в механизме Игры предусмотрено своё уникальное место, и мы вполне способны это место занять, несмотря на всяческие вредоносные концепты. Правда, прежде чем заморачиваться с поиском своего предназначения, неплохо бы выяснить, являетесь ли конкретно вы коренным аватаром. Заплутавшие в нашей Игре пришельцы могут даже не напрягаться, смысл их существования находится вне нашей благословенной Игры, тут им его не отыскать даже с фонарём.

А собственно, к чему вообще искать своё место в Игре? Ну право же, о каком предназначении может идти речь, когда мы говорим просто о винтиках? Сиди на попе ровно, и вся недблга. А вы представьте, каково приходится винтику, который закрутили в отверстие, совершенно для него не предназначенное, и сразу оцените пользу поиска своего предназначения. Только когда деталька встанет на предназначенное для неё место, механизм будет работать плавно и без сбоев. Нашедшие своё предназначение люди идут по жизни, практически не прилагая усилий. Они подобны рыб-

ке в речном потоке, которая лишь слегка шевелит плавниками, чтобы сохранять правильное направление, а всё остальное делает за неё сам поток.

Можно, конечно, забить на поиск предназначения просто из чувства противоречия и тупо переть против течения, тратя свои силы на борьбу с алгоритмами Игры. Никто не запрещает аквариумным рыбкам демонстрировать свой мятежный дух. Но стоит ли игнорировать тот факт, что пока вы гребёте из последних сил, ваша жизнь уходит словно вода в песок? Впрочем, тупо отдаваться течению и пассивно ждать манны небесной тоже бессмысленно. Дело в том, что в Игре нет статистов, каждое проявленное сознание аватара уникально. Соответственно, не существует какого-то универсального рецепта счастья. Каждый из нас не просто идёт к нему своим путём, но и конечные пункты назначения у нас разные.

То, что для одного является пределом мечтаний, другому может представляться кошмарным сценарием. Например, мечтающая о большой и дружной семье женщина никогда не поймёт холостяка, который как огня боится даже разговоров о детях. Если такая женщина по недоумию или стечению обстоятельств займётся не семьёй, а своей карьерой, да в добавок в области, не связанной с детьми, она будет несчастна вне зависимости от того, насколько удачно сложится её профессиональная деятельность. Кстати, холостяк, попавший в жернова матримониальных отношений, тоже бу-

дет ощущать свою ущербность и страдать от несовершенства жизни.

Возможно, нам пока и не суждено вырваться из тюремных оков легкокрылыми бабочками, но мы точно можем сделать так, чтобы тюремные порядки не портили нам жизнь. Если вы не желаете потратить отведённое вам время на то, чтобы тупо биться головой в стену тюремной камеры, проклинать тюремщиков или сходить с ума от чувства неполноценности, то обнаружить своё предназначение таки придётся. Правильные рыбки исповедуют одно немудрёное правило: не плыви по течению, не плыви против течения, плыви туда, куда тебе нужно. Кстати, примеров правильных рыбок в нашей жизни полно, и многие из их историй нашли своё отражение в автобиографических произведениях. Так что можно даже не сомневаться в том, что предназначение существует, и ему можно следовать.

К сожалению, тупо скопировать чужой опыт не удастся, по крайней мере, с позитивным эффектом. Как бы тщательно вы ни старались подражать своему кумиру, получить схожий с ним результат вам не светит от слова совсем. Потому что ваш путь уникален. Это только в примитивных земных механизмах попадают одинаковые детальки, а Создатель не повторяется. Каждое сотворённое им сознание – это своего рода шедевр творческой мысли, в который изначально заложен уникальный смысл. Этот смысл до времени скрыт в нашей душе примерно так же, как в семени скрыт зародыш цветка.

Если мы хотим, подобно тому цветку, получить шанс расправить свои лепестки, то придётся обнаружить своё предназначение, причём не вовне, а в самих себе.

Это вовсе не означает, что я призываю вас отгородиться от мира и погрузиться в дебри сознания в поисках своего уникального предназначения. Никто не запрещает пользоваться чужими наработками, особенно, если эти наработки действительно кому-то помогли найти свой путь в жизни. С этой точки зрения, изучение откровений известных лидеров, духовных практиков и просто известных и успешных людей несомненно может принести пользу, подсказать правильное направление и даже вывести из тупика. Однако никогда не стоит забывать, что у каждого свой путь. И пока неофит, витающий в сладких грёзах о светлом будущем, прогуливается по проторенной кем-то другим дорожке, его персональная тропинка зарастает бурьяном.

Учителя могут помочь нам понять, что у нас есть цель и даже указать нам примерное направление поиска этой цели, но они не смогут просто взять нас за ручку и привести в конечный пункт назначения, потому что они его не знают. Это, кстати, вовсе не исключает возможности, что пути учителя и ученика на каком-то участке совпадут. Собственно, именно поэтому и существуют самые разнообразные школы, проповедующие учения о том, как обрести смысл жизни и достичь счастья. Если вам повезло найти подходящую персонально для вас школу, то ваш путь несомненно сделается более лёг-

ким и быстрым. Только нужно помнить, что рано или поздно всё равно придётся отпустить руку ведущего и отправиться в самостоятельный поиск. Если вы этого не сделаете, ваш потенциальный цветочек так и останется семенем.

Можем ли мы утверждать, что следование своему предназначению – это единственный сценарий для аватара, если он хочет быть счастливым и жить полноценной жизнью? Нет, это неверно, обнаружение своего предназначения является лишь необходимым условием для дальнейшего развития, однако без этого нам не сделать следующего шага. Если мы станем тратить жизненные силы не на реализацию своих планов, а на то, чтобы бороться с алгоритмами Игры, то финиша этого забега по граблям нам не видать как своих ушей. Поэтому, каковы бы ни были ваши намерения в отношении своего будущего, сначала следует оседлать поток, то бишь вписаться в сценарий Игры в Реальность.

Глава 19. Таблетка счастья. Путь принятия

Давайте будем честны сами с собой и признаем, что вовсе не выбирали уготованную нам аватарскую судьбу. Нас, как аквариумных рыбок, обрекли на жизнь в замкнутом мирке, с которым к тому же развлекаются обитатели внешнего мира. По сути, мы являемся заключёнными на пожизненном сроке, причём пожизненным не для наших тел, а для наших сознаний. Однако верно и другое – мир аквариума представляет собой идеальное место обитания для рыбок, одновремен-

но комфортное и безопасное. Так что никто не запрещает рыбкам просто расслабиться и научиться наслаждаться своей комфортабельной тюрьмой.

По сути, это и есть путь принятия, но не в том смысле, что вы смиряетесь со своей горькой участью, тупо подчиняясь грубой силе, а в том, что прекращаете попытки изменить окружающий вас мир и, вместо этого, меняете своё отношение к этому миру. Путь принятия состоит в том, чтобы научиться не просто видеть позитивные стороны аквариумной жизни, но и найти в этой жизни нечто, что является истинной ценностью конкретно для вас. Иначе говоря, счастье придёт только вместе с осознанием своей уникальной роли в Игре.

Разумеется, не все способны пойти этим путём, причём не только в силу своего мятежного нрава, а просто потому, что то, что для них ценно, может находиться вне жёстких рамок аквариума. Таким персонажам придётся искать иные способы обретения душевного покоя, о которых мы поговорим далее. Однако подавляющее большинство аквариумных рыбок всё же являются добровольными пленниками нашей тюрьмы, а потому способны найти своё счастье в её стенах.

Собственно, само по себе внешнее ограничение свободы вовсе не есть inferнальное зло. Сомневаюсь, что, выпустив аквариумную рыбку в океан, вы тем самым её облагодетельствуете. Скорей всего, освобождение из аквариума её просто убьёт. В этом смысле стенки тюремной камеры служат рыбке

защитой от агрессивной внешней среды. Наша благословенная Игра обеспечивает нам именно такое идеальное местечко, где мы можем чувствовать себя защищёнными. Разумеется, мы вправе считать наш аквариум тюрьмой, поскольку нам действительно из него не вырваться, но гораздо прагматичней относиться к нему как к родному дому. Это и означает принять свою аватарскую судьбу.

Свобода, она не снаружи, она внутри каждого из нас. Если вы чувствуете себя свободным, то даже железные кандалы не превратят вас в арестанта. Наше отношение к тем или иным аспектам нашей жизни способно изменить их сущность, так как реальность – это то, что мы полагаем реальным. Искренне полагаем, а не морочим себе голову с целью самоуспокоения. В этом и заключена магия пути принятия. Только если вы действительно верите в то, что кандалы защищают вас от внешних опасностей, они превратятся в полезный гаджет, а иначе так и останутся кандалами. Если вы искренне считаете нашу Игру своим домом, а не тюрьмой, то сможете найти смысл своего аватарского существования и стать счастливым.

С первого взгляда путь принятия кажется простым и незатейливым. Ну действительно, всего-то и нужно, что расслабиться и вообразить себя свободным. Всегда можно убедить себя в том, что запоры на дверях и решётки на окнах служат для нашей защиты, а не для того, чтобы удержать нас в неволе. И пусть там эти тупые тюремщики гремят цепями, мы бу-

дем считать этот мелодичный звон музыкальным сопровождением. Увы, всё это лишь видимость простоты, а на самом деле для того, чтобы принять свою судьбу, требуется гораздо больше мудрости и отваги, чем для открытой борьбы. Только тот, кто имеет достаточно мужества, чтобы перестать бороться с жизнью и открыться ей со всеми её выкрутасами, способен обрести душевный покой. А если вы сомневаетесь в себе и пытаетесь подстраховаться, то лучше даже не пытаться идти путём принятия.

Следует отметить, что одним из самых паскудных выкрутасов тюремной жизни ожидаемо является произвол тюремщиков. Игрокам ведь наплевать на согласие или несогласие аватаров стать прилежными арестантами, они одинаково дрючат как послушных сидельцев, так и бунтарей. Но может быть, это не такая уж негативная новость? Что плохого в том, что высшие сущности опекают менее развитых представителей иерархии? В конце концов, они должны быть мудрее просто по определению, да и их возможности по управлению реальностью несопоставимо выше наших. Даром, что ли, мы наплодили столько легенд и религиозных учений про богов, принёсших убогим аборигенам цивилизацию? А вдруг без этого вмешательства в нашу жизнь мы бы до сих пор жили в пещерах и охотились с дубинками на мамонтов?

Трудно спорить с тем, что эти цивилизаторы существенно преобразовали нашу Игру, однако тот факт, что наша жизнь сделалась под их чутким руководством другой, ещё не озна-

чает, что она сделалась лучше, по крайней мере, для нас. Приглядитесь к тому, как мы сами цивилизуем представителей низших по отношению к нашему миров, и вам сразу станет понятно, что я имею ввиду. Как вы полагаете, красиво-му спелому помидорчику, столь кардинально отличающемуся от своего дикого предка паслёна, нравится, когда его режут на части, чтобы приготовить салат для высшего по отношению к нему существа? А как насчёт сочной луговой травки, которую превращают в аккуратный газон, безжалостно срезая почти под корень? Это я ещё не упомянула про скотобойни и птицефермы.

Цивилизация, говорите? Ну тогда не нужно возмущаться тому, что людей, как стадо баранов, загоняют в города-человейники, лишая возможности дышать свежим воздухом и пить чистую воду. Это тоже следствие деятельности цивилизаторов. Но отчего же вмешательство игроков носит столь живодёрский характер? Разве нельзя строить отношения на сотрудничестве, а не на насилии? А вы сами готовы сотрудничать с курицей или кочаном капусты? Звучит глупо, не так ли. Ну так мы для этих цивилизаторов тоже не лучше кур и капусты, они нами управляют для собственной выгоды, и об альтруизме тут речь не идёт.

Неизвестно, как бы люди стали развиваться, если бы нас предоставили самим себе, возможно, действительно перебили бы друг друга теми самыми дубинами. Однако не исключено, что вместо технократической, нам удалось бы создать

иную, например, экологичную или духовную цивилизацию. Ну это всё фантазии, нет и не может существовать изолированных миров, а потому вмешательство игроков в жизнь аватаров безальтернативно. Они являются неотъемлемой частью нашего аквариума, и если уж вы решили идти путём принятия, то следует принять и этот неаппетитный аспект аквариумной жизни.

Могут ли аватары что-то противопоставить действиям игроков? Теоретически, с наиболее близкими в иерархии проявленности игроками аватары способны бороться, как дикая природа подчас способна подавлять ростки культивации отдельных растений, а хищник имеет шанс оторвать башку оборзевшему охотнику. И всё-таки давайте будем честны друг с другом, иерархия проявленности – это естественный закон, управляющий взаимодействием проявленных миров, и бороться с ним ничуть не более продуктивно, чем мочиться против ветра.

Получается, нам нужно просто смириться и покорно терпеть издевательства тюремщиков? Если вы решили, что путь принятия – это путь терпил, то глубоко заблуждаетесь. Разумеется, отношения арестанта и тюремщика сложно назвать равноправными, однако ещё ни одному арестанту не удалось избежать издевательств просто тупым подчинением всем извращённым фантазиям тюремщика. Тот факт, что аватар принимает правила этой Игры и отказывается от попыток её переделать, не должен превращать его в послушного меха-

нического болванчика.

Только не подумайте, что я пытаюсь вдохновить вас на бунт. Столь неразумные действия ничуть не лучше тупого подчинения, ведь что бы мы ни думали про дёргающих нас за ниточки кукловодов, но по своему уровню развития они превосходят нас на порядки. И всё-таки у аватаров имеется средство для обуздания произвола игроков и заключается оно в знании. Для успешного взаимодействия с этой явно превосходящей наши возможности силой нам следует изучить её как минимум в тех аспектах, с которыми нам приходится сталкиваться. Мы должны понимать, что движет игроками, что их ограничивает, и уже на этой основе строить свою стратегию.

Для начала давайте определимся с критериями, которыми мы можем оперировать, чтобы не наделать ошибок. Закон подобия, по идее, даёт нам право экстраполировать знания о нашем мире на всё мироздание в целом, однако и у этого закона имеются ограничения, о которых следует помнить. Наиболее одиозной ошибкой при изучении обитателей других миров является перенесение ментальных установок, управляющих нашей Игрой, за её пределы. Например, наблюдения за действиями игроков могут внушить нам ложные ожидания касательно их высокой духовности, поскольку в большинстве случаев они применяют ненасильственные методы.

Однако игровое поведение – это весьма ненадёжный кри-

терий, ведь оно ничего не говорит об истинной сущности игрока, а определяется всего лишь правилами Игры. Игрокам вовсе не нужно реально быть святыми, чтобы сеять разумное, доброе и вечное, если это требуется по ходу игрового сюжета, достаточно чисто формального соблюдения «буквы закона». Какими принципами они руководствуются в своей обычной жизни, нам неизвестно. Было бы весьма наивно считать, что правила той игры, которая является для игроков родным домом, те же самые, что и в Игре в Реальность или хотя бы схожи. На самом деле каждый мир строится по своим уникальным алгоритмам.

Посмотрите хотя бы на наши компьютерные игрушки: одна предназначена для того, чтобы «мочить» вражеские танки, а другая – чтобы строить домики или выращивать кукурузу. Вам же не придёт в голову выращивать кукурузу на поле танкового сражения или расстреливать из орудий свой огород. У каждой из этих игрушек свой сценарий, свои правила, и мы неукоснительно следуем игровой логике. Однако в реальной войне эти правила не работают, и если на настоящем кукурузном поле окопались враги, то военные изведут урожай кукурузы под корень без всякого сожаления.

В жизни мы ведём себя иначе, чем в игре, и игроки Игры в Реальность тоже. В Игре они вынужденно подчиняются её правилам, но это вовсе не означает, что их собственный мир построен по тем же правилам. Если какие-то действия игроков представляются вам неприемлемыми с нравственной

точки зрения, просто допустите, что в их мире всё это может быть в порядке вещей. Разве вас мучает совесть, когда вы прихлопываете укусившего вас комара или срываете выращенную в своём саду розу? Вовсе нет, ведь эти действия вписываются в наши представления о справедливости, а что об этом думают комары и розы, нам до лампочки.

Чтобы правильно реагировать на действия игроков, нужно прекратить сравнивать их с людьми и безоглядно полагаться на сварганенные специально для аватаров ментальные концепты. Нет ничего глупее, чем ожидать от богов проявления человеческих чувств, например, сочувствия или, наоборот, ненависти. Гораздо правильнее будет относиться к ним, как к природному явлению, вроде погоды за окном. Вам ведь не придёт в голову бороться с дождём, правда? Вы просто наденете резиновые сапоги и прихватите из дома зонтик. Иначе говоря, найдёте способ защититься от тех негативных факторов, которые не в силах контролировать.

Кстати, неоправданные ожидания чреваты весьма плачевными последствиями не только в случае взаимоотношений с теми, кто стоит на ступеньке иерархии выше нас, но и с братьями нашими меньшими. Полагаю, те, кто когда-то пытался из самых лучших побуждений погладить озлобленную жестоким обращением бездомную собачку, ожидая от неё ответной дружелюбности, со мной согласятся. Впрочем, в случае с животными и растениями мы всё же держимся в рамках здравого смысла и признаём их право жить по своим за-

конам.

Например, нам никогда не придёт в голову ожидать от хорька, забравшегося в курятник, чтобы он соблюдал права куриц, а от лианы, опутавшей баобаб, чтобы она устыдилась своей паразитической сущности. Однако от богов мы почему-то ожидаем проявления идеальных человеческих качеств, ведь это они прописали для нас соответствующие нормы поведения. Однако у нас нет никаких оснований считать, что они срисовали облик идеального человека с себя любимых.

Выходит, нужно просто признать, что мы ничегошеньки не знаем о той силе, которая нами управляет? Вовсе нет, мы же видим, как они действуют, и значит, можем понять, что ими движет. Стоит только повнимательней присмотреться к результатам деятельности игроков, как сразу становится очевидно, что эта деятельность направлена на упрощение процесса управления аватарами. Именно с этой целью они и ограничивают свободу своих подопечных, загоняя их спонтанное развитие в чёткую, выгодную управленцам структуру.

И не нужно возмущаться, мы поступает с нашими аватарами точно так же. Что бы вы сказали, если б овощи на вашем огороде росли не на грядках, а там, где им заблагорассудится, да ещё и плодоносили по собственному усмотрению? Наверное, схватились бы за голову и принялись «благоустроить» свою собственность в соответствии с персональными

представлениями о прекрасном. С нами поступают точно так же. Согласитесь, управлять толпой, да ещё и необразованной, гораздо проще, чем самостоятельными разумными индивидами. Так вас ещё удивляет рост городов и деградация образования?

Но разве мы можем сопротивляться манипуляциям игроков? В конце концов, почитание их как богов совершенно оправдано, именно таким могуществом по сравнению с нами убогими они и обладают. Да, они сильны, с этим не поспоришь, но даже с богами можно договориться, и подобные взаимовыгодные отношения раньше были вовсе не редкостью. Давайте не забывать, что игроков меньше, чем аватаров, и они заинтересованы в нашем сотрудничестве, чтобы продвигать свои концепты. Иначе говоря, нам есть что предложить игрокам в качестве продукта взаимовыгодного обмена, просто нужно сохранять здравомыслие и критически относиться к спускаемым из инфополя концептам.

Отсутствие критического мышления делает нас лёгким объектом для манипуляций, причём внушаемые нам смыслы могут быть и часто бывают разрушительными для человеческого сообщества в целом. Например, упорно навязываемый нам приоритет мнения меньшинства над большинством открывает возможность для внедрения любых извращений под пикантным соусом инклюзивности. А доведённая до абсурда «борьба за экологию» защищает кого угодно: китов, муравьём, черепашек, но только не человека. Если мы не да-

ём себе труда разобраться, как функционирует наш мир, то ничто не помешает игрокам разобраться с нами, превратив мыслящих существ в стадо тупых баранов.

Увы, нам зачастую лень, да и тяжело мыслить самостоятельно, гораздо проще скачать из инфополя заботливо состряпанный для нас паттерн поведения и считать себя человеком с твёрдой позицией. На самом деле наша упёртость свидетельствует лишь о нашем инфантилизме, ведь именно так и ведут себя маленькие дети. К сожалению, у большинства аватаров самостоятельности не больше, чем у телевизора, транслирующего программы телецентра. Так стоит ли удивляться тому, что игроки давно уже превратили аватарский ум в пульт управления телевизором?

Мы сами позволили им сделать из нас механических болванчиков, а потому мир Игры стал для нас тюрьмой. Но такое положение вещей не высечено в граните, его можно и нужно изменить, только для этого придётся изменить наше отношение к игрокам. Да, они могущественны, но вовсе не всемогущи. А ещё они не являются ни благодетелями человечества, ни исчадиями ада. Игроки – это просто часть нашего мироздания, которую нужно принять так же, как мы принимаем себя. Кстати, тот факт, что аватары гораздо многочисленней игроков, вовсе не означает, что нужно срочно подхватиться и отправиться в крестовый поход против поработителей. Лучше понять, что их ограничивает и использовать это знание, чтобы продвигать свои интересы.

На нашу удачу Создатель Игры в Реальность предусмотрел механизм, ограничивающий беспредел игроков. Все игры построены на основе определённых правил, и Игра в Реальность тут не исключение. Правда, никто не удосужился выдать аватарам свод этих правил, но они точно существуют и защиты в ткань Игры в виде алгоритмов, управляющих работой аватарских умов. Знание этих алгоритмов как раз и является самым действенным инструментом для ограничения вмешательства игроков в нашу жизнь. Грамотный хищник никогда не полезет в капкан, если точно знает о его назначении и принципе работы, какой бы соблазнительной ни выглядела приманка. А вот если хищник в принципе ничего не ведает о капканах, то однозначно цапнет приманку и попадётся.

Увы, в нашей Игре невежество не освобождает от последствий неразумных решений, поэтому изучение её правил имеет для аватаров самый что ни на есть практичный смысл. Для адептов пути принятия правила Игры вообще являются своего рода священным писанием, переоценить значимость которого просто невозможно. Наблюдать за функционированием нашей реальности, подмечать закономерности и правильно их интерпретировать – вот тот путь, который позволяет взять собственную жизнь под контроль.

Глава 20. Таблетка счастья.

Путь мастера иллюзий

Путь принятия годится для большинства аватаров, но отнюдь не для всех. Среди нас есть мятежные души, которые в принципе не готовы принять свою аватарскую судьбу. Если у такого смутьяна хватает сообразительности на то, чтобы не пытаться пробить головой стену своей тюремной камеры, то единственное, что ему остаётся – это благоустроить свою тюрьму, превратив её из места заключения в мир мечты.

Не стану утверждать, что верю, будто бы внешний антураж может реально сделать жизнь аватара счастливой и осмысленной. Внутренне свободный человек не нуждается в красивых декорациях. Однако и спорить с тем, что Создатель зачем-то обеспечил особо непоседливых рыбок нужными инструментами для преобразования антуража аквариума, тоже было бы глупо. В конце концов, наш мир – это просто иллюзия, и никто не запрещает аквариумным рыбкам видоизменять эту иллюзию в соответствии со своими представлениями о прекрасном. Это и есть путь мастера иллюзий или иначе – мага.

В отличие от аватаров, идущих путём принятия, маги не работают со своим отношением к миру, они трансформируют сам мир, для чего используют выданный им в аренду инструмент форматирования реальности под названием ум. Но

как же они это делают? Мы ведь уже знаем, что нашей персональной реальностью заправляют игроки. Разве аватару позволено влезать в работу станка по производству ткани реальности и что-то там подкручивать? Никто и не спорит с тем, что выбор рисунка на нашем полотне находится в компетенции игроков. Но вы же не думаете, что они контролируют каждый чих каждого отдельно взятого аватара? Это не просто невозможно, а откровенно бессмысленно.

Представьте себе книгу, в которой автор примется описывать жизнь своих персонажей посекундно. Да такую белиберду никто не станет читать. Автор прописывает только основные сюжетные линии, оставляя остальную жизнь героев книги за скобками повествования. Игроки поступают точно так же, они диктуют нам лишь общие контуры нашей реальности, а детали каждый аватар творит вполне самостоятельно. По сути дела, мы лепим собственные ментальные концепты наравне с игроками, но в отличие от них, мы делаем это не в нашем общем инфополе, а на индивидуальной основе, в своём собственном маленьком мирке. Разумеется, гарантировать, что эти концепты после энерго-информационного обмена с инфополем останутся в первоизданном виде, невозможно, но тут как раз и вступают в работу методы мастера иллюзий, о которых мы поговорим далее.

Однако прежде чем занырнуть в мир магии, давайте разберём, откуда вообще могут взяться концепты по заказу в нашей персональной реальности. На первый взгляд это кажет-

ся невозможным, ведь само по себе наше сознание представляет из себя просто стихию, которая функционирует вполне себе спонтанно, а ум не смеет даже на шаг отойти от заданных параметров интерпретации вибраций нашего сознания. Чем тут вообще можно управлять? Оказывается, манипулировать концептами вполне возможно, и причина сего феномена заключается в составной природе всего проявленного.

Как вы думаете, что делает проявленные объекты составными? Полагаете, это ум так изгаляется? А вот и нет, этот хитрец как раз, наоборот, создаёт иллюзию цельности, наклеивая ярлыки на вибрационные спектры. Составными объекты делает природа самих вибраций. Оказывается, вибрации тоже не являются цельными и неделимыми. Каждый вибрационный спектр, который проявляется нашим сознанием, можно разбить на составные части. Причём дробить спектры можно до бесконечности, то бишь до полного их исчезновения в первозданном хаосе. В программе Игры имеются параметры интерпретаций для вибрационных спектров любых размеров, вплоть до самых мелких осколочков. Из этих осколочков мастер иллюзий и собирает объекты своей персональной реальности как из элементов лего.

Получается, что сказки не врут, и магия в принципе возможна? Спешу обрадовать всех поклонников фэнтези, магические манипуляции не просто возможны, но и происходят постоянно, правда, не всегда осознанно. Мы балуемся магией для материализации наших мыслей столь буднично, что

уже перестали это замечать. Конечно, наши хотелки связаны с материальными предметами нашей реальности не прямой связью, и тем не менее эта связь существует. Вот такие мы волшебники.

Процесс материализации чем-то напоминает прорастание семени или развития организма из зародыша. Зародышем в данном случае служит высокочастотный спектр, который можно ассоциировать с таким понятием, как идея. Хотя само это понятие является весьма зыбким и как бы абстрактным, но без такого зародыша существование соответствующего ему материального объекта невозможно в принципе. Например, на вашей кухне никогда не появится табуретка, если у вас отсутствует представления о том, что это такое, и откуда берутся подобные приспособления для сидения.

Однако идея табуретки – это лишь один из элементов лего в объекте, который мы называем табуреткой. Чтобы превратить идею в материальный объект, потребуются и другие элементы, которые являются интерпретациями более низкочастотных вибрационных спектров, например, желание опустить свой зад на твёрдую поверхность. Иначе говоря, чтобы на нашей кухне появилась табуретка, нам нужно слепить из элементов лего соответствующий ментальный концепт. Сделать это можно двумя способами. Тот что попроще, подразумевает манипуляцию с элементами лего, которые ум скачивает из инфополя. А второй, более заковыристый, но и более прецизионный, заключается в том, чтобы создать из оскол-

ков ментальных концептов готовый легио-объект до того, как ум сольёт его в инфополе, а затем обеспечить возвращение этого объекта в неизменном виде.

Недостатком первого метода является ограниченность в выборе строительного материала, поскольку большинство кирпичиков, поставляемых аватарами в инфополе, игроки используют для строительства своих концептов. Наш ум предпочитает скачивать из инфополя уже готовые объекты, а не их элементы, потому что те имеют бóльший энергетический потенциал. Остатки неиспользованных кирпичиков, конечно, тоже попадают, но их мало. Можно сказать, что для игр в магию нам достаются лишь крохи с барского стола. Понятное дело, если в соответствии со вторым методом использовать для создания нужных концептов не остатки стройматериалов, а исходные кирпичики, то простор для творчества будет гораздо масштабнее. Однако тут возникает другая проблема: наш любовно состряпанный легио-объект очень даже легко может потонуть в пучине инфополя.

Первым методом мы пользуемся постоянно, причём вовсе не считаем его волшебством. И не удивительно, ведь наше сознание создаёт мозаику картинки реальности из разрозненных концептов в автоматическом режиме, и ему для этого вовсе не требуются наши ценные указания. По сути, мы всего лишь вписываемся в естественный процесс, добавляя в него элемент осознанности. А вот маги как раз предпочитают второй метод, поскольку им подчас требуется создавать

довольно экзотичные объекты реальности, для которых крошек с барского стола игроков оказывается недостаточно.

И что же заставляет элементы лего соединиться в желаемый объект? Триггером для запуска этого процесса является наша воля, облечённая в форму осознанного намерения. До тех пор, пока в вашей голове не созреет решение получить тот или иной предмет, идея так и останется просто идеей. Правда, для того, чтобы идея табуретки начала превращаться в табуретку, одной воли недостаточно, нужна ещё вера в то, что материализация табуретки не просто возможна, но и безальтернативна. Эта вера должна быть абсолютной и безусловной, и чтобы создать нужный настрой, нам потребуются магические ритуалы. Например, для появления на нашей кухне табуретки мы должны будем сходить в магазин или сделать заказ в интернете, а то и тупо взять в руки инструменты и сварганить табуретку из подходящих материалов.

Полагаете, я использую термин «магический ритуал» некорректно? Что может быть магического в молотке и гвоздях? А вы вдумайтесь в смысл производимых нами действий. По сути, они являются эдаким зомбированием нашего сознания, позволяющим нам уверовать в то, что отдельные элементы лего просто обязаны соединиться в определённом порядке. Наша реальность – это то, что мы полагаем реальным, не больше и не меньше, поэтому только безусловная вера в существование конкретного материального объекта под

названием табуретка на конкретной кухне запустит процесс материализации. Смею вас заверить, что если бы мы верили в существование ангелов так же истово, как верим в существование табуреток, то некоторые обитатели нашего мира точно обзавелись бы парочкой крылышек.

На самом деле мы пользуемся магическими ритуалами для самогипноза постоянно, просто не отдаём себе в этом отчёта, поскольку не верим в материализацию мыслей. Например, чтобы получить ощущение сытости, мы лезем в холодильник и пускаемся в кулинарные извращения. Жилища тоже не просто так появляются из воздуха. Для материализации, например, дома нам требуются стройматериалы, инструменты и бригада ленивых строителей, а в добавок ещё и целый арсенал заклинаний, которые мы по незнанию считаем ненормативной лексикой.

Думаете, такие привычные действия, как приготовление еды и строительство дома, чем-то принципиально отличаются от магического ритуала, например, наведения порчи? Ничуть, все эти манипуляции преследуют одну и ту же цель – заморочить своё сознание, чтобы превратить желаемое в реально существующее. Разница состоит лишь в том, что маги осуществляют материализацию намеренно, а ещё знают целую кучу приёмов, которые позволяют облегчить процесс зомбирования своего сознания. Так что сказки про волшебство не врут. В мире желания нет ничего сильнее намерения, подкреплённого могучей волей творца, и ничего ценнее зна-

ний о строении мироздания.

Получается, достаточно поверить в существование той или иной вещи, как реальность преподнесёт нам её на блюдечке с голубой каёмочкой? Вы же не думали, что всё будет так просто, не правда ли. Иначе мы бы все в один момент стали журнальными красавцами и красавицами, упакованными в дорогие шмотки, автомобили и роскошные особняки. Но этого не происходит, и тому имеются причины в количестве двух штук. Во-первых, набор элементов лего, из которых обычные люди могут строить объекты своей реальности, сильно ограничен, а во-вторых, мы тупо не верим в то, что являемся волшебниками.

Ну и что же нам мешает, подобно мастеру иллюзий, использовать для создания нужных нам объектов исходные кирпичики, чтобы расширить ассортимент объектов для материализации? А кто сказал, что мы этого не делаем? Даже не сомневайтесь, мы постоянно фантазируем о самых невообразимых вещах, вот только все наши фантазии с той же регулярностью тонут в болоте нашего инфополя без малейшей надежды на воплощение в реальности. Ум ведь не обязан цепляться за наши слюнявые мечты и бежать, теряя тапки, скачивать их из инфополя. Чтобы заставить его на нас поработать, нужно для начала его приручить, а большинство людей держит свой ум в режиме автопилота.

Реалии нашей нынешней жизни таковы, что мало кто из нас вообще склонен интересоваться работой своего ума. Вот

скажите честно, как часто вы обращаете внимание на свои мысли? А на эмоции? Да, невозможно игнорировать моменты, когда мы на кого-то злимся, или когда нам жалко себя любимых ну просто до слёз. Но даже в такие моменты нас гораздо больше заботит объект, на который направлены наши мысли, нежели сами мысли. А ведь наш трудяга ум не прекращает своей работы ни на миг, и продукт его жизнедеятельности мы имеем сомнительное удовольствие ощущать на своей многотрадной шкурке постоянно. Это ни что иное, как окружающая нас иллюзия.

Даже если кто-то из нас и пытается целенаправленно воздействовать на формат этой иллюзии, то делает это урывками, от случая к случаю. Но это тоже не вариант, ум нельзя просто отключить и положить на полку, когда нам не до него. Он работает без выходных, в том числе, когда мы спим или пребываем в режиме посмертия. Какой смысл в том, чтобы часами просиживать в медитации, концентрируя внимание на заданном объекте, если, выйдя на улицу или отправившись на боковую, мы позволяем своему уму жить собственной жизнью? Всё, что мы с таким трудом наработали, будет стёрто в один момент.

Увы, приходится признать, что мы тупо не умеем пользоваться нашим волшебным инструментом создания иллюзий. В плане способности контролировать и тем более управлять своими мыслями мы находимся на уровне малых деток. Именно поэтому нас и не подпускают к реально рабо-

тающим инструментам управления реальностью. И не надо возмущаться. А вы сами доверили бы карапузу, ковыряющемуся в песочнице, острый резец скульптора? Вот то-то. Скорее уж, малышу подойдёт пластиковый совочек, чтобы лепить куличики из песка. Совочком, по крайней мере, невозможно нанести какой-либо серьёзный ущерб.

Можно сколько угодно сетовать на несправедливость игровых алгоритмов, но невозможно отрицать тот очевидный факт, что любому ребёнку требуется взрослый, чтобы ограничить его поведение рамками безопасности и целесообразности, иначе малыш сам себя угробит. Как вы понимаете, в роли этих самых взрослых нянек для нас выступают игроки. Это они управляют умами аватаров, а на нашу долю приходится лишь игрушечные инструменты управления.

Наверное, столь беспардонное вмешательство в нашу жизнь игроков должно вызывать естественный протест у особо свободолюбивых рыбок, однако это в некотором роде лукавство. Что толку сетовать на коварство хитрых манипуляторов, коли уж нам недосуг самим распоряжаться своим умом. Право, не пропадать же бесхозному добру, раз хозяевам оно без надобности. Однако если мы не желаем из жизни в жизнь ковыряться в песочнице, то придётся отпустить нянькину руку и отправиться в самостоятельное плавание по бурным волнам Игры в Реальность.

Глава 21. Таблетка счастья. Путь мастера иллюзий (продолжение)

Ум является не просто основным, но и единственным инструментом мастера иллюзий, с помощью которого тот преобразует антураж своей тюремной камеры. Именно поэтому в магических практиках основной акцент делается на дрессировку ума. Сложность заключается в том, что в соответствии с замыслом Создателя этот инструмент предназначен вовсе не для пользования аватарами, а для управления ими. Поэтому кандидату в мастера́ нужно ещё на старте своего пути распротиться с иллюзией, будто бы своим упорным трудом на ниве саморазвития он воплощает волю высших сил. Всё обстоит как раз с точностью до наоборот. Приручая эту строптивую лошадку под названием ум, маг тем самым нарушает игровую логику, а значит, автоматически становится опасным для системы элементом.

Впрочем, не стоит сразу паниковать. До тех пор, пока маг соблюдает правила Игры, применить к нему прямое насилие не может даже админ, не говоря уж про игроков. Правда, это не отменяет всевозможных манипулятивных приёмчиков, которыми эти парни владеют в совершенстве. Так что ступая на путь мастера иллюзий, аватары несомненно рискуют, и это останавливает большинство нерешительно настроенных неофитов. Следует признать, что осторожность в дан-

ном случае вполне оправдана, поскольку обретенное могущество безальтернативно делает мастера иллюзий конкурентом для игроков. По сути, подчинив себе свой ум, маг тем самым лишает их инструмента управления, который игроки вполне обоснованно считают своей законной собственностью.

Не думаю, что столкновение с существами, превосходящими наши возможности на порядки, пойдёт хоть кому-то из аватаров на пользу. Поэтому так важно соблюсти некий баланс и ограничить использование магии иллюзий персональными рамками, чтобы не задеть интересы тех, кто использует аватарское инфополе для массового зомбирования обитателей аквариума. Иначе говоря, не стоит ставить перед собой столь амбициозную цель, как, например, мировое господство. Сожрут и не подавятся. Зато лично для себя и своего окружения маг может безнаказанно создавать любые объекты реальности, начиная с какой-нибудь мелочи, вроде бриллиантовой брошки, и до целого мира с ограниченным доступом только для «своих».

Если все вышеперечисленные страшилки не загасили ваш интерес к магии иллюзий, перейдём непосредственно к некоторым аспектам практики. Думаю, не стоит напоминать о том, что начинать в любом случае придётся с обнаружения своего предназначения. Если вам кажется, что мастером иллюзий может стать только какой-нибудь продвинутый йог или гуру от эзотерики, то спешу вас обрадовать. Нет ни-

какой нужды бороться со своей натурой, пытаясь стать каким-то особенным, поскольку магом может стать любой аватар, независимо от уготованной ему роли в Игре. Наоборот, следует принять эту роль как данность и использовать свои сильные стороны, нивелируя негативное влияние слабых.

Вторым шагом на пути к могуществу должно стать обретение способности жить без ума. Понимаю, что это звучит как шиза́, но на самом деле ничего странного тут нет. Согласитесь, дрессировать то, чем вы являетесь, невозможно. Между дрессировщиком и диким мустангом должно существовать некоторое пространство, и до тех пор, пока вы его ни создадите, ни о каком управлении своим умом не может быть и речи. Иначе говоря, магу в обязательном порядке нужно отделить себя от своего ума. Только не нужно тешить себя иллюзией, будто бы достаточно будет просто сказать себе, что вы не являетесь умом. Не работает. Мы настолько привыкли ассоциировать себя с этим хитрым софтом, что по сути, им стали, так что без насильственных методов тут не обойтись.

Давайте отдадим себе отчёт в том, что тесная связь аватарского сознания и его ума вовсе не является багом системы, напротив, именно так, по задумке Создателя, и должны ощущать себя аквариумные рыбки. Не положено им осознавать себя самодостаточными элементами мироздания, а то ещё догадаются, что ум – это вовсе не часть их существа, а элемент внешнего управления, с помощью которого их и

превращают в аквариумных рыбок. Согласитесь, если бы художник не отделял себя от своей кисточки, то содержанием его картин распорядился бы не он сам, а тот, кто может управлять кисточкой. Именно это и делают игроки. Но как только художник осознает, что кисточка – это просто инструмент, то вполне сможет рисовать картины в соответствии с собственным представлением о прекрасном.

Ну и как же низвести этого коварного манипулятора до положения инструмента? Оказывается, ничего экстраординарного для этого не требуется. Нужно всего лишь заставить эту балаболку заткнуться. А как ещё вы сможете осознать, что вообще существуете? Если вы ассоциируете себя с умом, то это он существует, а вовсе не вы. Чтобы позволить вам выйти на сцену, ум должен прекратить цепляться за вибрации вашего сознания без разрешения. Проблема состоит в том, что сознанию наплевать на наши потуги стать магами, оно генерит эти самые вибрации, что называется, нон-стоп, и в штатном режиме ум обрабатывает абсолютно все поступающие к нему сигналы. Именно поэтому наши мысли скачут от одного объекта к другому как саранча.

С помощью специальных техник, связанных с визуализацией и концентрацией, можно заставить ум игнорировать все вибрации, за исключением тех, которые относятся к объекту материализации. Мастер иллюзий как бы ставит между своим сознанием и умом ещё один дополнительный фильтр, который отсеивает всё, не относящееся к делу. Тогда весь

«белый шум» будет практически мгновенно растворяться обратно в его сознании, не позволяя уму отвлечься на посторонние объекты. Выдрессированный таким образом ум больше не сможет навязывать своему хозяину концепты, скаченные случайным образом из аватарского инфополя.

Подобно тому, как дрессированный пёсик по команде «апорт» приносит своему хозяину именно брошенную им палочку, а не всякий мусор, дрессированный ум скачивает из инфополя именно те концепты, которые он сам же туда и закачал под чутким руководством своего хозяина. Вот тогда из инструмента управления аватаром ум превратится в магический инструмент управления реальностью. Разумеется, речь не идёт о доминирующих концептах просто потому, что ни один аватар не способен такой концепт создать. Однако и вторичных концептов вполне достаточно, чтобы существенно снизить зависимость мастера иллюзий от произвола игроков.

Обратите внимание на то, что в отличие от практик выхода из сансары, маг не преследует цели полностью подавить активность ума, он лишь ограничивает его работу рамками собственных намерений. Оно и понятно, ведь если вы желаете управлять иллюзиями, то нет никакого смысла в том, чтобы заморить эту строптивую лошадку до смерти, её нужно выдрессировать, и только. Вся прелесть сего мероприятия заключается в том, что для дрессировки ума мастеру иллюзий даже не нужно выходить за рамки его штатной работы.

Эта навороченная программа имеет интуитивно понятный и дружелюбный для пользователя интерфейс, ведь она специально была создана для того, чтобы игрокам было сподручней ею пользоваться. Маг всего лишь частично перехватывает управление, но в остальном не вмешивается в её работу.

Что нужно мастеру иллюзий для успешного осуществления его задумок, помимо дрессированного ума? Чтобы ответить на этот вопрос, предлагаю вернуться к уже знакомой метафоре с лего. Если мы представим порождаемые нашим умом ментальные концепты в виде разноцветных пластиковых деталек, то материализацию можно сравнить с конструированием из этих деталек задуманного объекта. Как нетрудно догадаться, богатство возможностей конструктора лего-объекта обусловлено, во-первых, количеством и разнообразием исходных элементов, во-вторых, профессионализмом самого мастера, и наконец – силой воли, помогающей ему довести замысел до завершения.

По идее, должен работать ещё один фактор, который может либо помогать магу, либо ограничивать его возможности, а именно – наличие в сетевой части программы ума требуемых интерпретаций для превращения вибрационного спектра в объект иллюзорной реальности. В конце концов, мастера́ иллюзий именно потому так называются, что оперируют ментальными концептами, а не исходными вибрациями. К счастью, в этом вопросе проблем не возникает, по-

сколькx программа Игры содержит соответствующие параметры в избыточных количествах. Иначе говоря, богатство средств для нашего самовыражения в лёгкую перекрывает полёт нашей фантазии.

Понятно, что количество и разнообразие строительного материала напрямую зависит от пропускной способности фильтра тела. Чем шире диапазон воспринимаемых телом вибраций и больше их амплитуда, тем богаче возможности мага по управлению этими сигналами. Так что без практик, трансформирующих тело, начинающему управленцу иллюзиями никак не обойтись. С этой точки зрения, занятия йогой, цигуном или тайчи, уже не кажутся бессмысленной тратой времени, не так ли. Если расширить диапазон восприятия тела, то и реальность покорно изменится, включив в список проявленных объектов ранее недоступные явления, например, биополя или язык растений.

Большинство телесных практик, которые преподают современные гуру духовного развития, связаны с усилением восприятия в области высоких частот, то бишь тонких вибраций. Как правило, это объясняется стремлением приблизиться к Создателю, и с этой точки зрения, подобный подход, наверное, можно считать оправданным. Правда, в процессе накачки тонких вибраций практика поджидает засада, о которой гуру то ли не знают, то ли просто умалчивают. Как мы уже выяснили, между нашим миром и миром Создателя находятся иные промежуточные миры, а потому подобные тех-

ники неизбежно приведут к контакту с этими мирами, что может быть небезопасно.

Очевидно, что для контакта между обитателями разных миров необходимо наличие значимой области пересечения частотных диапазонов тел их обитателей. До тех пор, пока фильтр вашего тела не пропускает какие-то вибрации, имеющиеся у обитателей, например, астральных миров, вы друг друга просто не воспринимаете. Но когда накачка астральной области повысит амплитуду соответствующего сигнала, вас сразу заметят. И можете мне поверить, церемониться с беспомощной бестолковкой никто не станет. Так что прежде чем повышать уровень тонких вибраций, не плохо было бы освоить техники защиты от астральных и прочих высокочастотных сущностей.

Я акцентирую внимание на астральном диапазоне нашего фильтра неспроста. Мы ведь живём в мире желаний, где эти частоты являются доминантой, а потому не стоит удивляться тому, что мастера́ иллюзий чаще всего задействуют в своей работе именно астральные эманации. Сильные эмоции способны придать статус бытия самым невообразимым сущностям и явлениям. Для стимулирования таких эмоций маги и колдуны всех мастей испокон веков использовали всяческие стрёмные ритуалы, включая человеческие жертвоприношения. Кстати, так называемые святые тоже не гнушались подобных техник, только в качестве инструмента накачки эмоций использовали не кровавые ритуалы, а молитвенный экс-

таз.

Не подумайте, что я кого-то осуждаю или, наоборот, оправдываю. Было бы странно не пользоваться силой своих эмоций, которые в мире желания автоматически превращаются в эдакую машинку по их исполнению. В Игре всегда были и всегда будут аватары, для которых нормы общепринятой морали являются чистой абстракцией. И подобное отношение, кстати, вполне соответствует замыслу Создателя, поскольку эта самая мораль была привнесена в Игру игроками, а вовсе не заложена в её структуру программистом. Прежде чем кого-то осуждать, спросите себя, сможете ли вы устоять перед соблазном обрести могущество, если для этого вам придётся нарушить нормы социума. Как говорится, «пусть первым бросит в меня камень...», ну и так далее.

Означают ли мои слова, что я одобряю насилие? Отнюдь, нарушение закона свободы воли аватаров вряд ли принесёт магу хоть что-нибудь, кроме дополнительного головняка. На самом деле в мире желания нет никакой необходимости стимулировать ужас или экстаз, поскольку само по себе страстное желание обрести силу является настоящим эликсиром могущества. Все остальные компоненты астрального спектра нашего тела – это просто жалкие отголоски доминанты, коей является энергия страсти. Использование накачки вторичных диапазонов объясняется либо невежеством, либо просто неспособностью оседлать эту ретивую лошадку.

Впрочем, желающим приобщиться к магии иллюзий в лю-

бом случае придётся работать со всем диапазоном частот своего фильтра, поскольку тут важна не только амплитуда сигнала, но и разнообразие строительных деталек. Да-да, придётся развивать своё физическое тело, а вдобавок проходить через малоприятные и даже пугающие ритуалы, призванные увеличить чувствительность тонких тел. Так что прежде, чем пускаться во все тяжкие, неплохо бы на берегу оценить свою решимость и, главное, способность переплыть эту бурную реку. В середине потока может оказаться слишком поздно отступить, ведь начиная с какого-то момента, трансформация фильтра тела становится уже необратимой.

Как это ни печально, но случаи недооценки своих сил и решимости среди начинающих магов – вовсе не редкость. Страх и неспособность справиться со своей натурой понуждают их поворачивать назад, что для многих заканчивается бесславной гибелью. Но даже если отступление проходит успешно, то всю оставшуюся жизнь облажавшихся неофигов, как правило, мучит сожаление об упущенной возможности. Разве не обидно, что накопленный тяжким трудом строительный материал превращается в бесполезный мусор? А именно таковым он и станет, если маг не сумеет им воспользоваться с пользой для дела.

Вот тут-то мы и переходим ко второму пункту из списка обязательных компонентов успешной деятельности начинающего мастера иллюзий, а именно – к знаниям и умению эти

знания применить. Возможность раскатать пропускную способность фильтра тела доступна практически любому обитателю нашего аквариума, но само по себе обилие строительного материала для сооружения лего-объекта ещё не делает из человека мага. Спросите себя, много ли будет смысла в изобилии возможностей, если это самое изобилие окажется в распоряжении человека, чьи знания о мироздании ограничены полузабытыми мантрами из учебников средней школы, а способность контролировать свой ум находится на уровне годовалого ребёнка?

Так и представляю, как удивлённый карапуз сидит перед горкой ярких пластиковых деталек и тупо пялится на это богатство, не понимая, что с ним нужно делать. Максимум, на что он сподобится – это случайно соединить пару деталек, а в худшем случае разбросает кучу по всему полу и отправится заниматься более интересными делами. К сожалению, очень немногие обитатели нашего аквариума понимают, что знание является самым ценным ресурсом для обретения могущества, а потому гоняются за объектами реальности, которые с барского плеча отстёгивают нам игроки, вместо того, чтобы обрести знание о том, как создавать свои собственные объекты.

Впрочем, дело ведь не только в недостатке знаний или практических навыков. Вы можете изучить тонну литературы о том, как правильно плавать, вы даже можете до седьмого пота отрабатывать правильные движения на берегу, но для

того, чтобы стать хорошим пловцом, вам таки придётся на-прячь свою волю и залезть в воду, рискуя утонуть. Да, магия – это развлечение не для слабаков. Нужно очень сильно желать власти над иллюзорной реальностью, чтобы сознательно идти на риск. И дело даже не в том, что маг может столкнуться с противодействием игроков, сама Игра построена по такому принципу, чтобы давить особо рьяных одиночек. Если вы не чувствуете в себе силы, чтобы противостоять этому давлению, то лучше сразу отказаться от идеи стать мастером иллюзий.

На самом деле именно сильная воля является главным инструментом мага, а всё остальное – лишь средства. И это во-все не красивая метафора, если вы так подумали. Для того, чтобы преобразовать реальность своего персонального мирка в соответствии со своими желаниями, мастеру иллюзий приходится навязывать свою волю значимому количеству аватаров. Но для чего зомбировать окружающих, если нужно всего-то подрихтовать свою собственную реальность? А вы ещё не забыли, что наша реальность – это коллективный продукт? Если созданный магом концепт не будет скачан из инфополя другими аватарами, то у этого концепта не будет шанса воплотиться и в реальности самого мага. Он просто пополнит коллекцию невостребованных концептов.

Чем значимее преобразование, которое хочет осуществить мастер иллюзий, тем больше должна быть «группа поддержки», потому что вероятность воплощения той или

иной версии реальности напрямую связана с доминантностью соответствующего концепта. Например, чтобы отправить Золушку на бал, фее-крёстной пришлось накрыть своей иллюзией не только саму крестницу, но и всю округу, включая королевский дворец. Без этого тыква просто не смогла бы превратиться в карету. Представляете, какой должна быть воля мага, чтобы подчинить себе целую толпу обычных людей? Это даже не пулемёт против луков и стрел, а целая атомная бомба.

Но что же заставляет умы аватаров скачивать из инфополя именно нужный магу концепт? Тут нет никакого секрета, это его высокий энергетический потенциал, который как раз и обеспечивается за счёт жизненной силы вовлечённых аватаров. Однако, чтобы этот источник заработал, магу для начала приходится вкачать в свой концепт уйму собственных жизненных сил. И тут очень важно соблюсти баланс между волей мага и имеющейся в его распоряжении энергией. Даже если эта воля и впрямь обладает убойной силой атомной бомбы, не факт, что у мага хватит жизненных сил для реализации его задумки. Немаловажную роль тут играет временной фактор, поскольку на создание «группы поддержки» требуется время.

Мастеру иллюзий нужно очень точно рассчитать свои силы, чтобы материализация не закончилась для него бесславной гибелью. Игроки тоже далеко не всегда выигрывают в этой гонке между силой намерения и энергетической накач-

кой. Многие их концепты так и остаются невостребованными. Однако за свои просчёты они, в отличие от аватарских магов, всё-таки не расплачиваются собственной жизнью. Да и возможностей по накоплению и концентрации энергии у них значимо больше, а потому они могут себе позволить вложиться в свой проект по полной. А вот мастеру иллюзий приходится быть очень осторожным и расчётливым, торопыги в этой тусовке не выживают.

Впрочем, жизнеспособность даже самых стойких магических объектов всё равно ограничена. И дело тут не только в том, что концепты мастеров иллюзий не выдерживают конкуренции с концептами игроков, просто все аватары, увы, смертны, и со смертью мага его творение рассыплется в прах. Правда, произойдёт это не сразу, поскольку созданный им концепт будет храниться в инфополе, и некоторое время умы отдельных аватаров будут по инерции его скачивать и воплощать в реальности. Однако со временем творение ушедшего на перевоплощение мага сдаст свои позиции и исчезнет из воплощённой реальности аквариума.

Представляете, какая засада? Вы всю жизнь пахали как лошадь, ограничивая себя во всём ради достижения заветной цели, а какой-то глупый алгоритм перевоплощения в лёгкую сотрёт все ваши достижения и отправит вас в начало пути. При этом даже нет никаких гарантий того, что в новой жизни вы сможете хотя бы вспомнить свои наработки, не говоря уж про возвращение былого могущества. Не уди-

вительно, что большинство магов стали обращаться к вопросу бессмертия, которое для пущей секретности именовалось философским камнем. Не хочу прослыть тупым скептиком, но, если честно, я сильно сомневаюсь в том, что в рамках Игры в Реальность аватар может как-то вывернуться из-под действия её алгоритмов. Возможно, увеличить срок эксплуатации фильтра тела – это задача выполнимая, но рано или поздно он всё равно сломается.

Впрочем, алгоритм перевоплощения – это далеко не единственный и вовсе не главный фактор, который ограничивает возможности магии иллюзий. Основным ограничением является непосредственно сам механизм, который лежит в основе её работы. Каких бы высот ни достиг мастер иллюзий, однако одного он сделать не в силах, а именно – создать себе инструмент для управления реальностью. Ему приходится обходиться тем, что уже имеется в наличии – своим умом. Как вы понимаете, ум магу не принадлежит, да к тому же имеет кучу ограничений в использовании, так что назвать его надёжным инструментом можно только с большой натяжкой.

Да, наверное, приятно осознавать, что ты дёргаешь бога за бороду, используя для создания нужной тебе иллюзии именно тот инструмент, который по замыслу Создателя должен управлять самим иллюзионистом. Несомненно стоит поаплодировать нахальству и дерзости магов, но даже отдавая должное этим мятежникам, мы вынуждены признать, что

сам факт использования ума ставит мастера иллюзий в зависимость от алгоритмов Игры, а следовательно, и от игроков. Какой бы комфортной ни стала жизнь аватара, научившегося управлять своим умом, Игра будет оставаться для него тюрьмой, из которой нет выхода.

Ум привязывает нас к этому иллюзорному миру, и он же служит тем поводом, за который дёргают игроки, чтобы аватарское стадо двигалось в нужном им направлении. Да, магия иллюзий может позволить мастеру создать свой маленький уютный загончик, куда не достанет хлыст погонщика, однако тюремной амнистии ему всё равно не видать как своих ушей. И всё же это несомненно лучше, чем брести на убой в общем стаде.

Глава 22. Таблетка счастья. Путь магии хаоса

Признаю, что превращение тюремной камеры в райский сад – это достойное занятие для аватара. А что делать тем, кого перспектива благоустройства своей тюрьмы не вдохновляет? Как насчёт альтернативного варианта мятежа? Что ж, у таких непосед очевидно имеется один-единственный путь – найти выход из Игры и сделаться творцом собственного мира. Без всякого сомнения сей тезис звучит весьма соблазнительно, но как-то уж слишком амбициозно, не находите? Может ли аквариумная рыбка выпрыгнуть из аквариума и благополучно обосноваться на океанских просторах? Сомнительно, не так ли. Ну и с чего бы нам верить в то, что аватар в состоянии поменять своё амплуа и сыграть роль, не предусмотренную программой Игры?

Вообще-то, чисто теоретически, тут нет ничего невозможного. Всё проявленное и непроявленное мироздание является единой системой, и сознание аватара – это часть данной системы, а не только сознания программиста Игры. Да, Создатель нас сотворил для своей конкретной цели, но никаких обязательств перед ним у нас нет. Мы же не давали своего согласия на сей акт творения, не так ли. На самом деле теперь уже неважно, каким образом наши сознания появились в проявленной реальности, главное, что мы существуем, да к

тому же обладаем собственной волей. Так что если аквариумная рыбка решит, что способна выжить в океане, то флаг ей в руки, в смысле, в плавники.

Однако само по себе право что-то осуществить ещё не означает наличие такой возможности. Взгляните на наши компьютерные игры. Вам когда-нибудь приходилось сталкиваться со случаями самовольной миграции аватаров из одной компьютерной программы в другую? А может ли персонаж какой-нибудь книжки по собственному желанию перекочевать в другую книжку с более весёлым сюжетом? Смешно, не правда ли. И что же мешает аватарам выбирать место жительства по своему вкусу? А вы припомните условия договора об аренде аватарского ума, и всё сразу станет ясно. По условиям договора данный инструмент просто по определению не годится для использования вне того мира, для работы в котором он был создан.

Значит, всё пропало? Сливаем воду и стройными рядами отправляемся в ткацкий цех по производству ткани реальности? А нет ли какой-то лазейки, которая позволит недостойному рабу Игры уволиться с фабрики Создателя и организовать собственное производство? Не знаю, какие планы побега могли бы созреть в головках мятежных аквариумных рыбок, но мы-то с вами понимаем, что дорога к океану лежит через отказ от того, что, собственно, и превращает океанический хаос в защищённый от стихии мирок аквариума. Я говорю о всё том же уме.

Ну и как же мы сможем отказаться от ума? Ведь он, помимо всего прочего, служит для наших сознаний защитной капсулой, без которой нам не выжить в принципе. Избавившись от ума, мы просто растворимся в источнике. Что ж, с очевидным не поспоришь. Если вы не являетесь зависшим в Игре пришельцем, то освобождение от ума, скорей всего, будет для вас равносильно слиянию с сознанием Создателя. Собственно, большинство духовных учений этого даже не скрывают, правда, они представляют сие слияние с высшим разумом как возжеленную награду за труды праведные на уровне духовного саморазвития. Не удивительно, что для описания этой заветной цели они используют такие эпитеты как вечное блаженство, нирвана и тому подобное.

В этом контексте предлагаемый рецепт – тупо избавиться от ума, представляется вполне логичным. Более того, на настоящий момент человечество уже наработало множество практик, позволяющих осуществить сей акт самоуничтожения. Не уверена, что наш гениальный программист специально предусмотрел для аватаров такой оригинальный способ суицида, но лазейку он нам зачем-то оставил. Лично мне подобная концовка сюжетной линии Игры представляется нелогичной, но я вполне допускаю, что логика Создателя может отличаться от аватарской. Не исключено, что по его задумке сознания аватаров действительно должны в конце концов слиться в экстазе с породившим их источником, например, для того, чтобы объединить весь накопленный за

многие воплощения опыт.

Однако здесь мы этот крайний вариант рассматривать не будем. В моём понимании суть освобождения проявленной формы источника состоит вовсе не в том, чтобы прекратить своё существование в качестве таковой, а в том, чтобы всего лишь выйти из-под влияния игроков, сделавшись как бы «вольным стрелком». Для реализации данной цели мало избавиться от такого обязательного атрибута жизни аквариумных рыбок, как ум, придётся озаботиться созданием какого-нибудь альтернативного уму инструмента сотворения реальности, способного как минимум защитить проявленную форму сознания от растворения в источнике.

Означает ли это, что аквариумная рыбка, обзаведясь нужным инструментом, наконец вырвется на просторы океана? Звучит пугающе, не так ли. А мы точно сможем обойтись без привычной нам иллюзорной реальности аквариума? Сомневаюсь, что перспектива барахтаться в супе из вибраций способна вдохновить на подвиги хоть одну аквариумную рыбку. Так ведь ничего подобного и не требуется. Весь цимис замены ума на альтернативу состоит не в том, чтобы утратить возможность создавать иллюзии, а в том, чтобы отсоединиться от конкретной сети Игры в Реальность.

Когда аватарское инфополе перестанет диктовать нам формат этой самой иллюзии, картинкой реальности станет управлять исключительно наша воля, а не изуверские фантазии игроков. Тут даже не потребуются изобретать велосипед,

никто ведь не запрещает использовать наработки Создателя в качестве прототипа. Например, можно реализовать тот же защитный механизм, который осуществляется при помощи ума, а именно, цепляние за объект для его фиксации. Так может быть, тогда не стоит выкидывать на помойку уже имеющийся в нашем распоряжении инструмент, а просто немного подкорректировать его работу?

К сожалению, сделать это не получится. Во-первых, ум не является продуктом жизнедеятельности нашего сознания, он нам не принадлежит, и договор аренды этого инструмента напрямую запрещает нам влезать в программные коды. А во-вторых, ум даже не является отдельной программой, это всего лишь клиентская часть сетевого софта, управляющего аватарским инфополем, а потому ум не может существовать отдельно от матрицы. Как бы мы ни изощрялись с техниками контроля ума, он не изменит ни своей сущности, ни принадлежности к Игре в Реальность. Так что если мы всё же хотим управлять своей реальностью единолично, то придётся создать свой собственный инструмент.

Разумеется, изолированный комп не сможет обеспечить своему хозяину всё многообразие программных решений, доступное тому, кто подсоединён к сети, зато управление таким компом будет сосредоточено в одних руках, и следовательно, на нём не будут крутиться нежелательные для пользователя программы. Не исключено, что в самопальном персональном мирке его единственному жителю будет одиноко,

но такова цена свободы. В конце концов, если уж у кого-то хватит умения, чтобы сварганить инструмент для управления реальностью, то ничто не сможет помешать такому умнику создавать с его помощью новую жизнь, подобно нашему Создателю. Не это ли самая заветная цель для истинного искателя?

Впрочем, описать сей фантастический путь на свободу гораздо проще, чем по нему пройти, ведь единственный доступный нам на настоящий момент инструмент форматирования реальности умеет создавать только иллюзии, причём по чужим лекалам. Иначе говоря, с помощью ума мы можем создать лишь чертёж волшебной палочки, но не саму палочку. Чертёж, конечно, тоже вещь нужная, но его явно недостаточно для того, чтобы стать настоящим волшебником. Если мы хотим вырваться из Игры, нужен не иллюзорный, а настоящий инструмент, потому что нам потребуется оперировать не ментальными концептами, а непосредственно вибрациями своего сознания, а то и вообще субстанцией хаоса.

Ну и как же нам подступиться к этой задачке? Может быть, для начала нужно выполнить наш чертёж волшебной палочки в терминах частотных характеристик, а не ментальных концептов? Для этой работы ум вроде бы может сгодиться. Да, в штатном режиме он переводит с языка вибраций на язык концептов, но любой переводчик должен знать оба языка, не так ли. Да и интерфейс для работы с вибрациями у ума должен иметься, ведь надо же ему как-то «прочитать»

вибрационный спектр, прежде чем навешивать на него ярлык ментального концепта.

Конечно, обратный перевод, скорей всего, не входит в набор стандартных функций этой программы, но ведь и доставка из инфополя заказанных концептов по команде «апорт» тоже не входит. Однако мастер иллюзий принуждает свой ум к несвойственной ему деятельности, как дрессировщик принуждает собачку ходить на двух лапках. Иначе говоря, освоив магические техники, мы можем надеяться получить нужный нам чертёж. Дело за малым – заставить своё сознание проявиться в заданной форме. И вот тут мы сталкиваемся с прямо-таки непреодолимой преградой – непознаваемостью той стихии, которая является природой нашего сознания.

Согласитесь, для того, чтобы вылепить, например, зайца из бесформенного куска пластилина, мало создать в своём воображении требуемый образ или даже нарисовать картинку, нужно ещё как минимум взять в руки пластилин. А что делать, если в своём обычном состоянии мы не воспринимаем тот самый пластилин, то бишь хаос, мы способны воспринять только уже готовых зайцев. Конечно, по теории вероятности рано или поздно одно из спонтанных проявлений нашего сознания сможет сойти за нужного нам зайца, то есть инструмент управления реальностью, но боюсь, ждать придётся неопределённо долгое время.

Похоже, задачка выглядит нерешаемой в принципе. Ну и как же тогда с ней справился наш Создатель? Предположить,

что он сидел в засаде и ждал, пока его сознание соизволит проявиться в нужной ему форме, было бы наивно до идиотизма. Но каким-то образом он нас всё-таки сотворил. Значит, в его арсенале имелся инструмент, способный упорядочивать хаос. Вполне допустимое предположение, между прочим. Это же только аквариумные рыбки не могут разглядеть за объектами иллюзорной реальности вибрации своего сознания, не говоря уж про то, чтобы увидеть ту субстанцию, которая эти вибрации порождает. А свободное самодостаточное сознание, возможно, обладает способностью взаимодействовать с хаосом.

Выходит, выбраться из аквариума может только рыбка, которая и так является свободной? Полный бред, не находите? Чем-то этот парадокс напоминает мне задачку про первичность сознания и ума. Как вы помните, ту задачку мы всё-таки решили, сделав одно логичное предположение. А что если и данный парадокс разрешается подобным же образом? Стоит только предположить, что наше сознание исходно содержит в своей структуре некий управляющий элемент, способный упорядочивать хаос, как всё сразу встаёт на свои места. Иначе говоря, мы все являемся потенциальными Создателями, и чтобы реализовать свой потенциал, нам нужно всего лишь обнаружить этот самый управляющий элемент.

Ну и как же нам искать эту чёрную кошку в тёмной комнате? Мы ведь практически ничего не знаем о природе своего сознания. Или всё-таки знаем? Тут на ум сразу приходит на-

стойчиво внушаемый нам постулат о двойственности человеческой природы. Мол, она состоит из активного мужского и пассивного женского начал. Не спорю, подобное представление очень удобно для того, чтобы удовлетворить любопытство профанов, однако особо въедливые искатели без сомнения захотят узнать, что конкретно лежит за этими эпитетами.

Полагаю, мы вправе предположить, что речь идёт о двух составляющих, которыми обладают все проявленные объекты: о форме и содержании. Мужское начало ассоциируется с формой нашего сознания, каковой является вибрационный спектр, порождаемый функционированием хаоса, а женское начало – это и есть содержание той формы, то есть непосредственно субстанция хаоса. Интуитивно понятно, что форма – это то, что отличает одно сознание от другого, а содержание – то, что их объединяет, поскольку природа хаоса едина для всех проявленных форм.

Вот только насчёт активности и пассивности я бы поспорила. На мой взгляд, это именно содержание, то есть женская ипостась, является активным началом, поскольку хаос никогда не находится в покое. А вот форма как раз ограничивает эту стихию, загоня её в рамки упорядоченной структуры. Так что было бы правильней называть пассивным именно мужское начало. Но это всё лирика, имеющая отношение исключительно к терминологии, а мне хотелось бы рассмотреть данный вопрос по существу.

Как уже было сказано ранее, форма отражает нашу индивидуальность, однако речь в данном случае идёт не о личности аватара, которая является атрибутом его тела, а о спектральных характеристиках вибрационного спектра его сознания. Иначе говоря, наше мужское начало отражает не то, какие мы, а то, из чего мы сделаны. Если сравнить, к примеру, фарфоровую чашку с алюминиевой кружкой, то можно с лёгкостью обнаружить у этих двух сосудов массу отличий: цвет, форма, рисунок и так далее, но всё это будут, так сказать, «бантики». Главное отличие заключается в материале, из которого они сделаны. Именно это определит то, что свалившись со стола, чашка разобьётся, а кружка нет.

А на что повлияют частотные характеристики вибрационного спектра нашего сознания? Очевидно, они повлияют на вибрации, которые способны распространяться за пределы данной проявленной формы. Другими словами, наше мужское начало определяет то, какие новые объекты реальности мы способны создать. Посему мы вправе утверждать, что оно манифестирует себя через творчество. Обратите внимание, что творческая сущность мужского начала не зависит от того, насколько осознанно или, наоборот, бессознательно мы создаём новые объекты реальности, она остаётся неизменной. То есть наша воля и способность управлять своим умом – это те самые «бантики».

А что же можно сказать про наше женское начало, помимо того, что оно у всех одинаковое? Да практически ничего. Как

известно, субстанция хаоса находится за рамками ментальных концептов нашего мира, а потому у нас тупо нет адекватных слов для её описания. Нет, я даже не сомневаюсь, что хаос тоже себя манифестирует через какое-то явление, вот только в нашем аквариуме это явление напрочь отсутствует, а потому мы можем выбрать любое понравившееся нам слово для его обозначения. Я предлагаю использовать термин «осознанность». Понимаю, это словечко у многих вызывает оскомины, но мне оно кажется подходящим. Объясню почему.

Возможно, вам приходилось сталкиваться с буддийскими или бонскими учениями, тогда вы наверняка слышали о всеоснове и естественном состоянии ума, а также встречались с советом пребывать в своей природе. На первый взгляд эта рекомендация кажется абсурдной, ведь не можем же мы пребывать в чужой природе, правда? Разве капля воды, находящаяся в толще океана, может быть чем-то иным, кроме воды? Вот так и проявленная форма хаоса, не может обладать природой, отличной от хаоса. Вроде бы мы и так пребываем в своей природе постоянно. Однако, положи руку на сердце, разве можем мы утверждать, что делаем это осознанно?

Если мы снова воспользуемся сравнением наших сознаний с ткацкими станками, которые, не останавливаясь ни на секунду, сотворяют ткань нашей реальности, то можно констатировать, что сами по себе станки никак не участвуют в выборе типа ткани и рисунка, они тупо пашут по заданным

шаблонам. Появление из ниоткуда тканого полотна мы воспринимаем как чудо или провидение, а когда ткань выходит не того качества, или на ней появляется неожиданный рисунок, мы делаем круглые глаза и клянём злую судьбу. Всё потому, что мы просто не умеем пребывать в собственной природе в осознанном состоянии.

До тех пор, пока мы ни обретём эту самую осознанность, наше женское начало так и будет оставаться для нас спонтанной стихией, которая вроде бы вообще никак себя не манифестирует. Тут нужно очень чётко понять, что в применении к этой ипостаси термин «осознанность» не имеет никакого отношения к мышлению или чувствованию. И не важно, думаем ли мы с помощью образов или слов, сильные испытываем чувства или только едва ощутимые нюансы, все эти явления всё равно являются ментальными концептами нашего аквариума. Женское начало нашего сознания не является жителем этого аквариума, поэтому осознанность в данном контексте означает способность воспринимать непосредственно субстанцию хаоса и улавливать её вибрации. Никаких иллюзий, только то, что реально существует.

Как легко догадаться, аквариумная рыбка, оперирующая исключительно ментальными концептами, никак не может быть осознанной. Мы не только не в состоянии за рябью на воде (читай – вибрациями хаоса) разглядеть саму воду (субстанцию хаоса), но даже и рябь не замечаем. То, с чем мы имеем дело – это солнечные блики (ментальные концепты),

которые отражаются от ряби на воде и проецируются на искусственный экран. Вот этот экран мы и считаем реальностью. Если мы всё-таки хотим обнаружить тот самый управляющий элемент, от экрана придётся избавиться. Вот тогда реальность откроется нам во всей красе... или уродстве. Заранее не скажешь.

Глава 23. Таблетка счастья. Путь магии хаоса (продолжение)

Представьте, что вы находитесь в пещере Али-Бабы, полной сокровищ. Эти сокровища принадлежат вам по праву, вы можете взять, то бишь материализовать, любой объект из пещеры. Правда, есть одно условие: для того, чтобы реализовать свои права, вы должны осознавать своё могущество. О подобной халяве, наверное, можно только мечтать, но вместо того, чтобы заняться бесплатным шопингом, мы закрываем глазки и с комфортом укладываемся баиньки прямо на куче драгоценностей. Назвать такое поведение слабоумием – это всё равно, что вообще промолчать, но именно так мы и поступаем. Нам отчего-то гораздо милей сны о сокровищах, нежели сами сокровища. Кому нужна эта пресловутая реальность, когда сны такие яркие и соблазнительные, что совершенно не хочется просыпаться.

Не стану спорить со сновидцами, только замечу, что во сне все богатства являются иллюзорными, а потому живут не дольше, чем длится само сновидение. Только очнувшись от спячки, то бишь осознав свою природу, мы сможем сотворить что-то настоящее. Да, управление иллюзиями тоже может дать нам целую кучу бонусов, но эти бонусы даже сравниться не могут с возможностями истинного Создателя. Потенциально мы обладаем прямо-таки фантастическим могу-

ществом, но не осознаём этого, а потому рисунок на ткани реальности, которую производят наши сознания, определяем не мы, а программа Игры и игроки. Теперь вы понимаете, почему постижение своей природы называют пробуждением?

Ну хорошо, предположим, нам удалось каким-то чудом проснуться в пещере Алладина. Что дальше? В нашем иллюзорном мире всё просто: берём любую понравившуюся вещь и валим из пещеры, пока не набежали разбойники. Это же просто сон, что с него возьмёшь? Но в реальности так не получится, поскольку в нашем аквариуме сам по себе выбор подразумевает подключение ума, то есть алгоритмов Игры в Реальность. Всё, конец истории. Как только в дело включается ум, мы снова автоматически оказываемся во власти сна, ведь это именно он и создаёт все эти сновидения.

Приходится признать, что ум хорош только для аквариумных рыбок, а для потенциального Создателя он не годится. Ему требуется другой инструмент, способный оперировать не иллюзиями, а реальностью, то есть субстанцией хаоса. Ну и какая же из ипостасей нашей двойственной человеческой природы способна обеспечить нас таким инструментом? Может быть, это та самая пресловутая осознанность? Увы, для всех любителей простых решений у меня имеется весьма разочаровывающая новость. Ни женское, ни мужское начало по отдельности не способно стать волшебной палочкой, которая откроет нам доступ к богатствам пещеры Али-

Бабы.

Собственно, ничего странного тут нет. Без управляющего мужского начала наш неисчерпаемый источник всяческих волшебных ништяков будет просто спонтанной стихией. А само по себе мужское начало, если у него нет материала, который можно структурировать и упорядочивать – это просто бесполезный фантазёр. Видимо, чтобы превратиться в волшебную палочку Создателя с открытым доступом к магии хаоса, эти два начала должны стать одним, то есть слиться и породить дитя – тот самый управляющий элемент, который заменит нам ум.

Как вы понимаете, сие умозаключение вовсе не является сакраментальным откровением, поскольку резоны слияния мужского и женского начал лежат на поверхности. А потому вы вряд ли найдёте хотя бы одну философскую школу, которая не уделила бы этому вопросу своего внимания. Наверное, можно было бы прямо переходить к чисто техническим аспектам процесса слияния, однако мне предварительно хотелось бы рассмотреть один весьма животрепещущий вопрос. А что станет с исходными компонентами? Смогут ли они сохранить свою сущность после рождения нашего всемогущего дитятки?

Если честно, вероятность подобного исхода кажется близкой к нулю, причём не только мне, но и большинству философов, уделявшим этому вопросу своё внимание. Вы же не станете ожидать, что сперматозоид и яйцеклетка, обес-

печивающие появления человеческого зародыша, останутся после слияния целыми и невредимыми? Нет, они исчезнут, чтобы могла родиться новая сущность, отличная от исходных компонентов реакции оплодотворения. Иначе говоря, у нас имеются веские основания для того, чтобы сделать весьма пугающее заключение: рождение Создателя влечёт за собой исчезновение двойственной человеческой природы.

Вот тут-то и вступает в силу наш могучий инстинкт самосохранения. Перспектива перестать быть человеком кого угодно испугает, ведь ничего другого мы не знаем. Для большинства философских школ вышеуказанный вопрос оказался не просто серьёзным испытанием, а прямо-таки камнем преткновения. Но вместо того, чтобы взять в руки кувалду здравого смысла и разбить препятствие вдребезги, нерешительные философы решили его обойти, заменив суть процесса слияния его симулякром. По подходам к решению задачки трансформации человеческого сознания наши любители обходных путей разделились на два лагеря. Одно из направлений поиска основано на превосходстве мужского начала, а другое, соответственно, женского.

Несмотря на разницу в подходах, обе эти школы объединяет один и тот же основополагающий принцип, а именно – страстное желание сохранить при трансформации если не оба исходных компонента человеческой природы, то хотя бы один из них. Не удивительно, что эти два направления даже не пытаются друг с другом бороться или хотя бы конкурировать.

вать, они просто живут изолированно друг от друга и как бы не замечают наличия иной точки зрения. Похоже, общего у этих школ оказалось больше, чем различного.

Западные школы, представленные в основном алхимиками и оккультными сектами, предлагают поместить пассивное женское начало под управление активного мужского. Стоит ли упоминать тот факт, что при таком подходе ум, который в мире аквариума является главным атрибутом мужского начала, начинает доминировать над осознанностью и, по сути, действительно превращается в инструмент управления. Вот только чем? Несомненно, игры с умом открывают перед адептами мужского единоначалия новые горизонты управления иллюзией, но при этом напрочь закрывает им доступ к магии хаоса. Ум может позволить магу вырезать из куска мрамора Венеру Милосскую, но он не поможет ему надыбать откуда-то сам кусок мрамора. Иначе говоря, такая Венера будет существовать лишь в форме иллюзии.

Идея доминирования ума над осознанностью прижилась в западном мире на ура, и в результате, само понимание нашей природы было им со временем утрачено. Представление о сознании, как о вибрационном спектре единого источника, заменили всевозможными физиологическими моделями, в которых люди стали просто отдельными телами, способными генерить мысли и эмоции примерно так же, как прочие отходы жизнедеятельности. Естественно, что при таком подходе жизненным приоритетом стало не развитие сознания,

а обеспечение комфорта для тела. Ну а поскольку тело имеет ограниченный срок эксплуатации, смерть сделалась главной страшилкой западных людей. Корни сибаритства, кстати, уходят в эту же благодатную почву.

Трудно отрицать, что современные западные люди живут исключительно умом, и это само по себе вовсе не было бы проблемой, если бы они контролировали работу своего инструмента управления иллюзорной реальностью. Но нет, в подавляющем большинстве случаев это именно ум управляет людьми, причём так ловко, что люди перестали видеть разницу между собой и своим умом. Стоит ли удивляться тому, что почитатели ума давно уже превратились даже не в актёров, отыгрывающих свои роли в чужом спектакле, а в марионеток, которых игроки дёргают за ниточки.

В противовес западу восточные учения отдают предпочтение практикам пребывания в своей природе за счёт угнетения функций ума, низводя их до чисто рефлекторных. Мотивацией для подобных практик является избавление от страданий, связанных с сансарой, то есть с умом. Применяемые для этой цели медитативные техники несомненно работают, делают ум молчаливым, а действия практикующего как бы спонтанными, не обусловленными цеплянием за иллюзорные построения ума. Пожалуй, соглашусь, что в таком состоянии практик никаких страданий не может испытывать просто по определению. Но какое отношение сей транс имеет к управлению хаосом? Никакого, если честно.

Собственно, адепты пути слияния со своей природой и не ставят перед собой цели что-то там создавать, напротив, они проповедуют эдакую политику невмешательства, предлагая своим адептам сделаться не участниками, а зрителями божественного спектакля. Наверное, можно было бы признать этот путь логичным, никому ведь не хочется, чтобы его дёргали за ниточки, как марионетку. Одна беда: зритель никак не может повлиять на то, что происходит на сцене, ему приходится смотреть этот спектакль вне зависимости от того, нравятся ли ему сюжет и режиссура, или представляются откровенной халтурой.

Единственное средство, доступное зрителю, чтобы избавиться от навязанного ему действия – это покинуть представление. Собственно, именно такой путь и обозначается в качестве конечной цели практик слияния со своей природой. Типа, посмотрелись на это безобразие, пора и валить из зрительного зала. Это несомненно имеет смысл, если за дверью отставных зрителей ждёт нечто более приятное, чем навязанный им спектакль. А если там вообще ничего не ждёт? В конце концов, оттуда пока никто не возвращался, так что перспектива выхода из сансары представляется весьма туманной.

На самом деле это совсем неважно, какую роль мы для себя избираем: будь то роль актёра или зрителя, у обеих имеются свои недостатки. Сколько бы мы ни пытались развить свой ум в ущерб осознанности или, наоборот, подавить ра-

боту ума, чтобы погрузиться с головой в природу хаоса, это не сделает нас хозяевами собственной жизни. В этом божественном спектакле есть только один участник, от которого хоть что-то зависит – тот, кто его создал. Даже не знаю, как следует корректно назвать его роль: режиссёр, сценарист или всё вместе, да это и неважно. Суть, я думаю, вы уловили.

До тех пор, пока мы цепляемся за один из компонентов нашей природы, сокровища пещеры Али-Бабы так и останутся для нас недостижимой мечтой. Однако стоит только принять тот факт, что при слиянии обе составляющие нашей человеческой природы должны исчезнуть, чтобы породить нечто новое, как нам откроется прямой путь к обретению своей истинной сущности творца, вместо петляющих тропок, ведущих в тупик. Но достаточно ли будет одного принятия? Разумеется, нет. Даже гусенице для того, чтобы научиться летать, мало осознать, что её жирное тельце не обладает крыльями, ей нужно реально трансформироваться в бабочку. Наверное, нам тоже придётся пройти через трансформацию. Но какую?

Должна признаться, что я честно пыталась обнаружить в нашем информационном пространстве техники, которые позволили бы человеку осуществить ненасильственное и равноправное слияние двух ипостасей своей природы. Увы, мне не удалось найти ровным счётом ничего внушающего доверие. Нет, техник, подразумевающих доминирование одного из начал, полно, но они нам не годятся, поскольку эти

симулякры на самом деле не дадут желаемого результата.

Сей необъяснимый информационный вакуум поначалу вызвал у меня недоумение, но позже пришло понимание, что это неспроста. Что если нужные нам техники отсутствуют просто потому, что наша природа и так уже едина, и никакого слияния не требуется? А ведь действительно, наше сознание – это же просто субстанция хаоса, промодулированная определённого вида колебаниями, это не два компонента, а один. Разве мы можем отделить форму морской волны от воды, из которой она состоит? Нет, волна и есть волна, она едина. Так почему же тогда мы постоянно говорим о двойственности человеческой природы? Попахивает манипуляцией, не находите?

Впрочем, в нашем аквариуме манипуляции игроков – это дело обычное. Эти бесцеремонные управленцы постоянно навязывают нам извращённые смыслы, чтобы сподручней было пасти аватарское стадо. Так что у меня даже нет сомнений в том, что именно игроки и уводят нас в дебри концептов о двойственности нашей природы. По понятным причинам они совсем не заинтересованы в том, чтобы отпустить аквариумных рыбок на волю, а потому аккуратно расставили на разные полочки два компонента колдовского зелья, способного превратить нас в Создателей, и тщательно следят за тем, чтобы мы своими шаловливыми ручками случайно не слили их в один флакон.

Обратите внимание на то, что практически каждый кон-

цепт в нашем аквариуме как бы имеет свой антипод: добро и зло, свет и тьма, наслаждение и страдание и так далее. Религиозная символика тоже поддерживает концепт двойственности, например, два ключа от рая у католиков, две колонны боаз и яхин в храме Соломона, шахматный пол у масонов, инь и ян в восточных религиях. Наука со своими разноимёнными зарядами и магнитными полюсами послушно встроилась в этот двойственный морок, да и философия недалеко ушла от единства и борьбы противоположностей.

Мы постоянно варимся в этом мутном двойственном бульончике, а потому нам никак не удаётся осознать свою единую природу. Но самое поганое то, что в иллюзорном мире аквариума это зомбирование действительно делает нашу природу двойственной, потому что содержание иллюзии не обязано отражать действительность, оно определяется всего лишь тем, какой концепт скачают из инфополя умы большинства аквариумных рыбок. А это, как вы понимаете, зависит исключительно от его энергетического потенциала и никак не связано с правдивым отражением реальности. Нетрудно догадаться, что игроки накачивают энергией только выгодные им концепты.

И всё-таки одну подсказку, которую нам подкинула сама жизнь, эти махинаторы не в силах уничтожить, потому что она лежит в основе процесса перевоплощения аватаров. Я имею ввиду то, как появляются на свет дети. Рождения ребёнка тоже требует слияние женского и мужского начал,

только на более грубом физическом уровне, однако аналогия с рождением сущности Создателя довольно откровенная. Более того, в исторических анналах имеются прямые намёки на трансформацию человеческой природы, да вот хотя бы легенда про Осириса, Исиду и их сына Гора. Но игроки и тут умудрились исказить исходное послание, подменив его сказочкой про приключения божественной семейки.

Тем не менее само по себе наличие трёх, а не двух действующих персонажей в этой пьесе нанесло существенный удар по концепту двойственности, и идея троицы начала завладевать массами. Полностью задавить эти ростки здравого смысла игроки не смогли, зато уж оттоптались на понятии троицы по полной. И чего они только ни напридумывали, чтобы извратить её изначальный смысл, который был представлен отцом, матерью и ребёнком. Тут и три божественных ипостаси тримурти, и триединый авраамический бог, и золотая баба с двумя детьми. В общем, нафантазировали всякого.

Для чего нам постоянно навязывают эти ложные концепты? Думаю, тут всё очевидно. По отдельности женское и мужское начала совершенно недееспособны в плане магии хаоса. До тех пор, пока они искусственно разделены, мы благополучно спим и можем претендовать лишь на статус аквариумных рыбок. Как известно, наша реальность – это то, что мы полагаем реальным, и пока мы свято верим в двойственность человеческой природы, она таковой и останется.

Потенциально аквариумные рыбки всё-таки способны выбраться из аквариума и даже сотворить свой собственный мир, однако для этого им придётся преодолеть практически непробиваемый барьер зомбирования, с помощью которого игроки держат нас в повиновении. Даже не знаю, какой силы должна быть мятежная воля аквариумной рыбки, чтобы она смогла пробить брешь в этом барьере. Наверное, сравнимой только с её бесстрашием и решимостью принести на алтарь свободы самое дорогое – свою человеческую природу.

Глава 24. Деградация Игры на примере религий

Для чего я поделилась своими соображениями о наличии у рыбки потенциальной возможности выпрыгнуть из аквариума? Поверьте, точно не для того, чтобы вдохновить вас на побег из курятника. Тот факт, что мы можем отключиться от игровой сети, вовсе не означает, что нужно срочно эвакуироваться. И всё же определённые тенденции, наметившиеся в сценарии нашей благословенной Игры, натурально настораживают и заставляют прикидывать возможные пути к отступлению.

Стоит немного покопаться в нашей истории, как сразу обнаружится, что раньше тела людей обладали иными размерами и характеристиками. Тут даже не нужно ссылаться на тщательно скрывааемые скелеты гигантов, достаточно посмотреть на созданные ими архитектурные шедевры, чтобы оценить, насколько мы стали примитивней наших предшественников. Иначе говоря, наблюдается однонаправленный и легко обнаруживаемый процесс деградации аватаров и, соответственно, создаваемого нашими сознаниями мира.

Похоже, кто-то нехило постарался, чтобы адаптировать Игру, изначально предназначавшуюся для зрелых и продвинутых игроков, в простенькую забаву для слабоумных, а может быть, и того хуже – в тупую кормушку. Аквариум с рыб-

ками, который раньше служил для эстетического наслаждения богов, постепенно, но безальтернативно превращается в обыкновенную рыбную ферму. Если вы считаете, что я излишне драматизирую, то попробуйте обнаружить присутствие в нашем мире хотя бы одного игрока из мира Создателя, и очень быстро убедитесь в том, что исчезли не только сами высшие боги, но и созданные ими культы поклонения.

От большинства древних храмов остались только развалины, а те, что сохранились, были безжалостно перепрофилированы либо в музеи, либо в храмы авраамических религий. Знаю, в нашем социуме бытует навязанное религиозными функционерами мнение, будто бы вера в единого бога является неким эволюционным шагом по сравнению с многобожием, но такое представление как минимум сомнительно. На самом деле вытеснение авраамическими религиями так называемых языческих культов – это ещё одна веха деградации нашего мира, что совсем нетрудно доказать.

Полагаю, не нужно объяснять, откуда в нашем мире вообще появились религии и культы поклонения. Да, их создавали игроки, чтобы накачивать нужные им концепты жизненной силой аватарских сознаний. Если вам требуется поддержка масс на выборах, то самой действенной стратегией будет создание соответствующей организации, которая станет заниматься предвыборной агитацией. Одной веры в выдающиеся способности кандидата в боги тут недостаточно. Какими бы истовыми и искренними ни были чувства веру-

ющих, но без рекламной кампании и «раздачи слонов» они не станут голосовать, то бишь поклоняться.

Если от бога нет конкретной пользы, то никакие силовые методы не помогут привлечь на его сторону массы верующих. Уж на что только ни шёл Яхве, чтобы подчинить себе сравнительно небольшое племя скотоводов: запугивал, убивал, изолировал в пустыне, демонстрировал магические фокусы, однако при каждом удобном случае затюканные бедолаги посылали этого изверга куда подальше и возвращались к вере в золотого тельца, то бишь Баала. Только когда Яхве начал конкретно подыгрывать своей пастве в военных операциях, нацеленных на оккупацию «земли обетованной», дело пошло на лад.

Раньше с религиозными культами всё вообще обстояло довольно прагматично. Свои божественные покровители имелись чуть ли не в каждой деревне, и эти боги (читай – игроки) не гнушались общаться со своей паствой и помогать верующим в бытовых вопросах. За это верующие исправно платили своей жизненной энергией, поклоняясь и славя богов. И не нужно считать, что подобный потребительский подход наших предшественников к вере в богов объясняется их примитивным мышлением. Напротив, в отличие от нынешних прихожан авраамических храмов, так называемые язычники отлично представляли себе структуру Игры и понимали, что в ней имеется вовсе не один, а множество игроков, с которыми имеет смысл установить взаимовыгодные

отношения.

Почитание местных богов никак не мешало нашим предшественникам осознавать существование Создателя Игры. Собственно, для уверенности в сотворении нашего мира высшим разумом вера даже и не требуется. Достаточно элементарной наблюдательности и толики аналитических способностей, и вы с лёгкостью узрите математические алгоритмы, на которых зиждется наша реальность. Поэтому представление о Создателе присутствует у большинства людей вполне естественным образом и не требует для своего поддержания религиозных институтов.

Если вы дадите себе труд покопаться в древних верованиях, то легко обнаружите в них наличие некоего высшего божества, которому приписывают сотворение нашего мира, будь то Брахма, Сварог (по другой версии Род), Оме-Теотль, Ану или просто синее небо в тенгрианстве. О Создателе нашего мира всегда знали, ему поклонялись, но никому не приходило в голову возводить ему храмы и капища, ведь для того, чтобы выразить свою благодарность Создателю за дарованную жизнь, все эти замороченные ритуалы и специальные места поклонения вовсе не требуются. А вот для чего храмы могут быть полезны, так это для связи с игроками. Именно с этой целью их и использовали.

Концепция единобожия, пришедшая на смену рациональной схеме взаимодействия с богами, отказалась признавать наличие множества игроков в Игре, чем намеренно и гру-

бо исказила её реальную структуру. Сейчас постулат единобожия уже принимается людьми как бы автоматически, без критического анализа, но если вы внимательно читаете ветхий завет, то легко обнаружите, что даже Яхве, который и стал одним из прототипов единого бога, никогда не утверждал, что других богов не существует. Вся история скитания иудеев по пустыне пронизана борьбой Яхве с адептами культа Баала, то бишь конкурирующего игрока.

Конечно, можно было бы заключить, что эта его борьба закончилась полной и окончательной победой, а потому бог остался всего один, но и это не соответствует действительности, поскольку Яхве тоже давно уже не играет в нашу Игру. А кем же тогда является тот бог, которому прихожане молятся в церквях, мечетях и кирхах? Вы будете сильно разочарованы или возмущены, если я скажу, что адепты авраамических религий поклоняются искусственно созданным эгрегорам? Увы, это правда, какой бы крамольной она ни представлялась истинно верующим.

Самое забавное заключается в том, что, несмотря на постулат о едином боге, авраамических эгрегоров было сострепано довольно много. По сути, каждая мало-мальски оформившаяся секта имеет на своём балансе собственный объект поклонения. Так что сразу и не скажешь, уменьшилось ли количество нынешних объектов поклонения по сравнению с эпохой язычества или выросло. Кстати, пантеоны «святых», чьими портретами увешаны нынешние храмы – это тоже за-

вуалированное отражение многобожия, то бишь факта наличия в Игре множества игроков.

Но зачем кому-то понадобилось создавать искусственные эгрегоры? Разве нельзя было выбрать в качестве объекта поклонения реально существующую высшую сущность? Тут мне хотелось бы оправдать авторов авраамического проекта. Дело в том, что афера с эгрегорами была вынужденной мерой. Вы ведь знаете, что в качестве объекта поклонения авраамисты заявили не какого-то там игрока, а аж самого Создателя нашей Игры. Что тут скажешь, это был очень сильный маркетинговый ход, вот только обеспечить своей пастве реальную связь с Создателем наши горе-маркетологи не смогли, а потому им пришлось как-то выкручиваться, чтобы избежать признания в собственной несостоятельности.

Так уж устроено мироздание, что программисты обычно не заморачиваются судьбой своих творений. Создал очередную нетленку и переключился на новую. Но даже если программист и сподобится поиграть в собственную игру, то делает это как игрок и не станет лезть в программные коды, чтобы набрать побольше очков. Не удивительно, что никто из аватаров просто не видел смысла поклоняться некой эфемерной сущности, для которой наш мир – это всего лишь один из его проектов. Гораздо прагматичней было выбрать в качестве объекта поклонения игрока, заинтересованного в поддержке аватаров.

И все же давайте отдадим должное авторам авраамического проекта, они нашли прямо-таки гениальный выход из той затруднительной ситуации, в которую угодили в погоне за целевой аудиторией. Вместо того, чтобы повиниться и заявить о банкротстве, они тупо подменили Создателя симулякром в виде искусственно созданного эгрегора, вернее, множества эгрегоров. Это позволило религиозным функционерам присвоить себе право говорить от имени бога, ведь за образом авраамического Создателя не стоял реально существующий высший разум, который мог и разобраться с махинаторами по своему, по-божески. В результате этой аферы верующие тупо лишились возможности установить прямой контакт с высшей сущностью, и храмы, которые раньше служили порталами для связи с игроками, превратились в симулякры.

Была ли идея создания искусственных эгрегоров на основе образа Создателя подсказана людям кем-то из игроков, или она родилась в их гениальных мозгах, сказать трудно. Так или иначе, она прижилась, и у меня даже имеется объяснение столь лёгкой победы авраамистов. Дело в том, что никакой борьбы и не было. К тому времени, когда авраамические религии стали распространяться по миру, высшие боги уже покинули Игру в Реальность, так что конкурировать было попросту не с кем. Их место заняли другие боги с более близких к нам ступеней в иерархии проявленности. Что и не удивительно, ведь чем сильнее деградирует Игра, тем

более примитивными становятся игроки. Обратная связь в действии, однако.

Если снова обратиться к первоисточнику в виде Пятикнижия или ветхого завета, то можно легко заметить, что описываемые там боги вовсе не являются всемогущими существами, способными одним нажатием клавиши изменить аватарскую реальность. Вспомните, как Яхве общался с захваченным племенем скотоводов. Он ведь не транслировал свои идеи им прямо в ум, как это делают настоящие игроки, вместо этого он использовал технические приспособления: скинию, ковчег завета, горящий куст, скрижали, да и просто слова. А его помощники, типа, ангелы божьи, вообще имели физические тела и с удовольствием употребляли в пищу мясо и лепёшки.

Более древние источники оставили нам описания богов, которые развлекались, в основном, построением цивилизаций. Они обучали аватаров земледелию, металлургии, строительству каменных сооружений и прочим цивилизационным примочкам. Да, время от времени они устраивали между собой поединки руками своих адептов, но не для того, чтобы питаться жизненной силой умирающих людей, а в качестве способа внедрения своих концептов. Этим первым богам вообще не требовались кровавые жертвоприношения, поскольку источником энергии для них служили не отдельные аватары, а совокупный аватарский вклад в реализацию божественных проектов. Именно так питаемся и мы, играя в

компьютерные игры или читая книжки.

А вот ветхозаветным богам постоянно требовались кровавые жертвы, поскольку для них Игра в Реальность была уже не объектом развлечения и самореализации, а просто кормушкой. Причём, питались они не только гаввахом, то бишь жизненной силой умирающих существ, но и более тяжёлыми фракциями: дымом и запахом горящей плоти. А иначе чем объяснить требование Яхве предавать жертвенных животных всесожжению? Кстати, ритуал поклонения тому же Баалу тоже подразумевал сожжение жертв.

Да, идея единобожия зародилась именно в те кровавые времена, но реально обрела силу только с уходом даже этих живодёрских богов. Видимо, наша Игра настолько деградировала, что даже для них стала неинтересной. Только не думайте, что с их уходом нас таких умных и красивых предоставили самим себе, ведь свято место пусто не бывает. Думаю, теперь в нашем мире заправляют пришельцы из совсем уже близких, буквально соседних реальностей, для которых мы являемся чем-то вроде животных. Не удивлюсь, если это именно они и стали авторами авраамического проекта. Кстати, их резоны для создания симулякров вполне понятны, ведь для того, чтобы самим выступать в качестве богов, эти пришельцы были слишком примитивны, а настоящих игроков уже не было.

Если проследить трансформацию, которую претерпели монотеистические религии в процессе своего развития, то

можно легко заметить, что попыток подменить игроков симулякрами было несколько. Думаю, не сильно ошибусь, если предположу, что одним из первых был эгрегор Атона в Египте. За этой провальной попыткой последовали другие, например, всепобеждающее солнце Митра, однако по-настоящему проект единобожия начал захватывать мир только с обращением к ветхозаветным персонажам. Как уже было сказано выше, на момент воцарения закона Моисея Яхве, которого иудеи выбрали в качестве прототипа для единого бога, уже покинул Игру, однако это не помешало внедрить в массы сие учение, поскольку оно уже было хорошо проработано и опробовано на практике.

Ветхозаветные образы, типа Саваофа, Софии – премудрости божьей, Эммануила и прочих неплохо потрудились на благо церковников и исчезли с икон и из некоторых религиозных текстов, только когда возникла необходимость заменить их на новый образ сына божия Иисуса. Скорей всего, эта замена не носила какого-то эсхатологического смысла, а была продиктована просто борьбой за власть между различными группами пришельцев. Для захвата управления над людьми одной грубой силы оказалось недостаточно, потребовалось заменить один божественный закон на другой, в данном случае ветхий завет на новый. А вместе с законом пришлось менять и бога. Не признаваться же, что все эти заповеди являются всего лишь плодом законодательного творчества самих пришельцев.

Нужно отметить, что параллельно авраамическому проекту в Игре развивался альтернативный культ, основанный на поклонении реально существующему персонажу Игры, а именно, её админу. Трудно сказать, смогли ли адепты сего культа на практике установить контакт с Демиургом или по примеру авраамистов слепили соответствующий ему эгрегор, однако именно на этом образе выросли всевозможные оккультные секты и ордена, типа масонов и иллюминатов. Впрочем, если копнуть немного глубже в используемую ими символику, то сразу обнаруживается прямая связь со всё теми же ветхозаветными персонажами и текстами. Не удивительно, что библия лежит на алтаре масонов рядом с наугольником и прочими причиндалами поклонения Люциферу. И правильно, а к чему изобретать что-то новое, когда старое отлично работает.

Так или иначе, но проект по замене покинувших Игру игроков искусственно созданными эгрегорами можно признать успешным. Полная монополия служителей культа на объект поклонения и никакой ответственности перед высшими силами, чего ещё желать? На самом деле в выигрыше оказались даже аватары, поскольку получили новый объект для поклонения взамен сваливших из Игры игроков. В конце концов, надо же кому-то молиться. Увы, смысла в том, чтобы поклоняться авраамическим эгрегорам не больше, чем в посещении театра или кино. Давайте отдадим себе отчёт в том, что искусственные эгрегоры – это жители нашего мира, они

были созданы людьми и в этом смысле ничем, кроме энергетической мощи, не отличаются от прочих персонажей наших книг и фильмов. За эгрегорами не стоит высший разум, они такие, какими их делает подпитка верующих.

К сожалению, эти самые верующие вовсе не являются поголовно святыми. Если вы прихожанин какой-либо церкви, признайтесь честно, часто ли вы идёте в храм с бескорыстными намерениями, просто чтобы поблагодарить Создателя за дарованную жизнь. Осмелюсь предположить, что для выражения благодарности все эти замысловатые ритуалы вовсе не требуются. Как правило, люди идут в церковь с просьбами помочь или, наоборот, покарать, а то и вовсе используют храм в качестве кабинета психоаналитика. В их намерениях присутствует как минимум корысть, а в худшем случае — ненависть к обидчикам.

Думаете, сущность, взращенная на такой специфической диете, будет хоть отдалённо напоминать высший разум? Мне вот кажется, что авраамические эгрегоры похожи на Создателя не больше, чем портрет художника-абстракциониста на позирующую ему модель. Так что польза от взаимодействия с такими сущностями весьма сомнительна. Нет, я вовсе не хочу сказать, что посещение авраамического храма совсем уж бесполезно. В конце концов, если оно приносит душевное успокоение, то польза несомненно имеется, но эта польза не имеет ничего общего с заявленной услугой по обеспечению контакта с высшей сущностью.

Так вы всё ещё уверены, что вера в единого бога – это шаг вперёд по пути эволюции по сравнению с многобожием? На мой взгляд, раньше аватары были более рациональными и гораздо лучше представляли себе иерархию Игры, а ещё умели контактировать с игроками, объединяя свои сознания с помощью специальных ритуалов. Теперь, вместо реально работавших инструментов, верующим выдали по индивидуальной погремушке, чтобы детки не плакали и не отвлекали управителей детского дома от серьёзных дел. И правильно, нельзя давать в руки малышне что-то более опасное, чем пластиковый совочек для возни в песочнице, а острые предметы следует спрятать подальше от бестолковых неумёх с завышенной самооценкой.

По большому счёту, ничего обидно в этом нет, ребёнку опека взрослого необходима хотя бы для выживания, не говоря уж о комфорте. Если карапуз пока не научился ходить, то ему придётся опереться на руку няньки, чтобы не набить себе лишних шишек. Вот только наши многоуважаемые няньки отчего-то вовсе не жаждут взросления человечества. Напротив, они из кожи вон лезут, чтобы превратить нас в пускающих слюни дебилов. И не воображайте, что деградация коснулась только наших верований, она, словно спрут, распространилась на все стороны нашей жизни.

Оно и понятно, ведь нынешние управители Игры не чета первым и даже вторым богам, их интеллект и способности не слишком сильно отличаются от аватарских, а потому, чтобы

сохранить своё господство, им требуется опустить в деградацию нас. Думаю, не стоит удивляться тому, что людей старательно сбивают в стада, как овец, и разводят по отдельным загончикам с громкими названиями, типа стран, наций, верований и так далее. Время от времени овец из разных загончиков натравливают друг на друга, чтобы те не заскучали, и попутно таким образом прореживают стадо.

Всё настойчивей становятся попытки лишить индивидуальные сознания личностных черт, превратив людей просто в цифровые коды. В последнее время вдобавок появились явные признаки целенаправленной селекции человеческих особей. Правда, разные породы людей различаются не столько внешним видом, как, скажем, породы собак или тех же аквариумных рыбок, сколько специализацией в функционировании ума, но разница не принципиальная. Разве можно было раньше представить, чтобы политиками становились люди, которые, подобно собакам-компаньонам, готовы за поощрение хозяина прыгать на задних лапках? Но теперь это стало почти нормой, эдаким критерием отбора.

Приходится констатировать, что проект по дебилизации нашей Игры оказался весьма успешным и, к сожалению, пока даже не вошёл в свою завершающую стадию. Так что впереди у нас ещё много интересного.

Глава 25. Проект «материальный мир»

С чего же началась деградация аватаров? Имелось ли в нашей истории какое-то роковое событие, запустившее обратный отсчёт нашему миру? Да, такое событие имело место, правда, оно не нашло своего отражения в исторических анналах, поскольку сами анналы появились уже после его завершения. Что же это было? Всемирный потоп, глобальная ядерная война, вторжение космических пришельцев? Эх, если бы всё было так просто. Поверьте, по сравнению с тем событием, все потопы и вторжения – это просто мирная пастораль. Наш мир пережил гораздо более катастрофическую трансформацию, он стал материальным.

Означает ли моё утверждение, что до некоторого рокового момента наш мир был построен на более тонких вибрациях? Совершенно верно, у меня нет сомнений в том, что в исходном замысле Создателя никаких физических тел у его творений не было и в помине. Самым грубым телом прежних аватаров было эфирное. Нас запихали в мясные скафандры сравнительно недавно, поэтому отголоски борьбы эфирного и материального концептов до сих пор сохранились в исторических хрониках.

Вас не удивляет, например, почему слово похороны является однокоренным со словом хранение? Чего там хранить?

Труп? На самом деле ничего иррационального в сём лингвистическом казусе нет. В переходном периоде борьбы двух концептов аватары действительно относились к навязанным им физическим телам как к временному обиталищу, от которого можно и нужно было освобождаться. Вполне себе живое физическое тело прятали в укромном месте (схроне), а в это время его хозяин в тонком теле жил в альтернативной реальности эфирного мира. При этом возвращение в материальную реальность вовсе не требовало перевоплощения, достаточно было просто обеспечить сохранность мясного скафандра. Отсюда и этимология терминов для наших нынешних похоронных ритуалов.

Раньше даже само отношение к смерти было иным, гораздо менее депрессивным, нежели у нынешних аватаров. Помните: тот свет, этот свет? Разве свет хоть как-то коррелирует с сырой могилой и тленом? Наши предшественники уходили в свет, то бишь, в астрал, причём по желанию, пресытившись земной жизнью. Конечно, не все обладали высокой степенью осознанности, некоторые, вместо блаженного мира славы (высокочастотного астрала), попадали в довольно неаппетитный мир нави (низкочастотный астрал). Однако это вовсе не было приговором, поскольку в представлениях прежних аватаров все эти реальности посмертия были просто частью нашего мира Игры, наравне с реальностями материальной яви и ментальной правы.

Ещё одним примером борьбы концептов является ведич-

ческий миф о том, как в среде «нормальных» людей начали появляться млечки, то есть мясоеды. Думаю, на самом деле речь шла не просто о смене рациона питания отдельных аватаров, а о том, что некоторые из них стали обзаводиться физическими телами, и для поддержания нормальной жизнедеятельности мясного скафандра им потребовалась подкормка в виде жизненной силы животных. Как известно, этих извращенцев было решено отселить на отдельные изолированные земли, чтобы они не портили популяцию эфирных аватаров. Если отбросить сказочный антураж, то будет правомерно предположить, что сей акт разделения был ничем иным, как образованием двух типов альтернативных реальностей: материальных и эфирных.

Сколько времени продолжалась борьба эфирного и материального концептов, сказать трудно, однако на настоящий момент она уже закончилась. Судя по тому, что мы живём в материальном мире, этот концепт победил, по крайней мере, в нашей реальности. Впрочем, не исключён вариант, что два концепта просто разошлись и образовали альтернативные реальности. Полагаю, у нас есть основание для подобного утверждения. Мы даже вправе предположить, что именно эфирные реальности трактуются различными учениями нашего материального мира как миры посмертия. Недаром же в этих учениях переход в лучший мир накрепко завязан на смерть, то есть по факту на избавление от физического тела.

Ну и как же произошло опускание нашего эфирного мира

в материальность? Вы же не думаете, что автор сего проекта тупо сменил декорацию, и все аватары в одночасье вдруг оказались в материальной реальности? Это так не работает. Реальность нашего мира мы создаём сами, и её формат напрямую зависит от частотного диапазона вибраций, которые наши тела способны воспринимать. Иначе говоря, погрузить мир в материю можно было одним единственным способом – изменить структуру фильтра аватарского тела, расширив его пропускную способность в область грубых вибраций, которые соответствуют физической оболочке.

Давайте не будем играть словами и честно признаем весьма нелицеприятный факт: наш мир сделался материальным, потому что мы согласились напялить на себя мясные скафандры. Да-да, мы пошли на столь беспрецедентный шаг добровольно, что и не удивительно, ведь в нашей благословенной Игре все аватары защищены от насилия законом свободы воли. Но зачем мы это сделали? С чего бы эфирному существу вдруг вздумалось ограничивать свою свободу, добровольно заключая себя в физическую оболочку? Может быть, нас тупо соблазнили, посулив целую кучу новых возможностей, причём задарма?

А что, поди плохо обзавестись доступом к прикольными ощущениям, которые обеспечиваются органами чувств физического тела. Конечно, в эфирных телах мы, скорей всего, тоже могли наслаждаться неким аналогом тактильных удовольствий, приятных звуков, разнообразных вкусов и арома-

тов, но далеко не в такой степени, как в физическом теле. Припомните свои сны, когда реальность строится на основе эфирного тела, и вы сразу почувствуете разницу. Сновидческие ощущения – это просто бледная тень того, что мы способны испытывать в бодрствующем состоянии.

Но с другой стороны, никто не станет оспаривать тот факт, что далеко не все физические ощущения способны доставлять нам удовольствие. Запахи могут быть не только приятными, но и тошнотворными, точно так же, как и вкусы. Некоторые звуки могут не ублажать, а раздражать слух. Недаром же в некоторых тюрьмах громкий звук используют как пытку. А как быть с болью и болезнями? Про старость я вообще молчу. Смерть к большинству стариков приходит, скорее, как избавление от страданий, а не как жизненная трагедия. Не слишком ли высокая цена за всяческие тактильные ништяки?

На самом деле с нашей брэнной тушкой постоянно что-то не в порядке. Даже в целом здоровые люди вынуждены терпеть всяческие неудобства на протяжении всей своей жизни. Груднички страдают сначала от колик, а потом от того, что у них режутся зубки. У деток постарше эти зубки начинают зачем-то выпадать и отрастать по новой. Ну а потом понеслась: инфекционные болезни, простуды, хронические расстройства. Иначе говоря, то понос, то золотуха, ни единого года без приключений. К тому же наш мясной скафандр постоянно требует подзарядки, для чего нам по ночам при-

ходится вылезать из него и подсоединяться к эфирному потоку. В итоге, аватары вынуждены треть своей жизни проводить в анабиозе.

Мы что, совсем спятили, чтобы пойти на столь невыгодную сделку? А мы и не пошли. Думаю, не ошибусь, если скажу, что рекламная кампания автора проекта «материальный мир» провалилась с треском. Собственно, бесперспективность сей авантюры была понятна с самого начала. Попробуйте продать что-нибудь ненужное, например, шубу жителю тропического острова. Да потенциальный покупатель только покрутит пальцем у виска и отправится загорать на пляж в чём мать родила. В такой ситуации рекламировать замечательные свойства шубы совершенно бессмысленно. Какой бы качественной выделки ни был мех, потенциальный покупатель всё равно не согласится напялить на себя совершенно ненужную в жарком климате одежду.

Можете даже не сомневаться в том, что у аватаров хватило сообразительности, чтобы не повестись на бесплатный сыр в этой кондовой мышеловке. Почему я в этом уверена? А иначе к чему бы нашему махинатору понадобилось внедрять концепт субъектности тела? Похоже, без убойной силы сего подлого маркетингового хода ничего у него не получалось, и пришлось этому пройдохе пойти на обыкновенное жульничество. Вместо того, чтобы соблазнять капризных обитателей тропического острова непревзойдёнными качествами шубы, он просто внушил им мысль, что шуба является их

неотъемлемой частью, как, например, шкурка для тушканчика. Стоит ли удивляться тому, что одураченные покупатели сами напялили на себя эту бессмысленную приблуду, да ещё и вцепились в неё двумя руками, как в самую большую драгоценность. Даже уговаривать не понадобилось.

И не нужно смеяться над наивными бестолковками. А вы бы согласились добровольно расстаться с какой-нибудь частью своего тела? Дадите просто так отрезать себе руку? Да что там руку, даже палец является для нас непреходящей ценностью. И тут уж неважно, что этот палец кривой или с обкусанными ногтями, главное, что это МОЙ палец. Да, аватары залезли в мясные скафандры вовсе не в поиске приключений и вообще не от хорошей жизни. Для них это был акт самозащиты, ведь они были уверены, что без физического тела нет жизни. Самое обидное, что никакой реальной опасности им не угрожало, это была чистой воды манипуляция, однако сопротивляться внушению смогли далеко не все. Оно и понятно, ведь концепт субъектности тела был напрямую закачан в умы аватаров в качестве доминирующего.

Справедливости ради следует признать, что назвать сей подлый маркетинговый ход откровенным надувательством всё-таки было бы несправедливо. В конце концов, заявленные свойства товара в виде доступа к грубым вибрациям аватары действительно получили. Однако потеряли они гораздо больше. Якобы дармовое расширения возможностей в область низких частот на деле оказалось приманкой в мыше-

ловке, причём очень дорогостоящей приманкой. Напялив на себя мясные скафандры, мы лишились львиной доли способностей, связанных с функционированием наших тонких тел, поскольку физическая оболочка оказалась практически непроницаемой для эфирных потоков.

Раньше доступ к этому божественному источнику был для аватаров открыт постоянно. Можно даже сказать, что они буквально купались в этом океане энергии, а потому их тонкие тела работали в полную силу. Теперь же мы имеем возможность подключаться к эфирным потокам только в состоянии сна, да и то лишь для того, чтобы подзарядить аккумуляторы наших мясных скафандров. В бодрствующем состоянии эта непроницаемая оболочка экранирует наши тонкие тела от океана энергии, и мы вынужденно переключаемся на внутренний источник питания.

Наверное, если бы перераспределение энергии между нашими телами осуществлялось на равноправной основе, то это не имело бы таких катастрофических последствий. Но в том-то и дело, что наш мясной скафандр тратит на свою жизнедеятельность практически весь запас, который мы успели насобирать за ночь, а наши тонкие тела остаются на голодном пайке. Стоит ли удивляться тому, что тонкие тела стали деградировать, и те способности, которыми мы обладали, будучи эфирными существами, постепенно превратились в сидхи, доступные только отдельным продвинутым йогам, да и то после изнурительных практик. Вот такой оказалась цена

бесплатного сыра.

Если вы думаете, что это все неприятности, с которыми столкнулись аватары, участвующие в проекте «материальный мир», то смею вас заверить, что деградацией тонких тел список только открывается. Про то, что концепт субъектности тела обрѣк нас на потерю памяти и личности при перевоплощении, я повторяться не стану, поскольку этому вопросу мы и так уделили достаточно внимания. Лучше я дополню этот список ещё одним пунктом, который стал для аватаров поистине добивающим ударом, эдаким *coup de grâse*. На самом деле наибольший вред нанѣс аквариумным рыбкам и всему аквариуму в целом сам факт разделения наших сознаний на отдельные капсулы.

Если эфирные существа были способны общаться между собой напрямую, поскольку представляли собой единую полевую структуру, то после того, как каждого из нас изолировали в мясном скафандре, мы эту способность утратили. Теперь мы можем общаться только через наше общее инфополе по принципу: послал запрос – получил ответ. Это чем-то напоминает взаимодействие подключѣнного к сети компа с сервером. Не секрет, что этим сервером заправляют игроки, и такая схема позволяет им впаривать каждому отдельному аватару любую чушь, ведь у нас теперь нет возможности объединить наши сознания в единую структуру, способную противостоять манипуляции.

Вряд ли стоит удивляться тому, что нынешние аватары

уже не подвергают сомнению внушённую нам идею о прямой связи самого понятия жизни с состоянием физического тела. Теперь даже тот факт, что по ночам мы отлично обходимся без своего мясного скафандра, уже не способен убедить нас в том, что для жизни наличие физического тела и не требуется вовсе. Хочешь жить, позаботься о сохранности своего скафандра – таков девиз нынешних аватаров. Вот только не нужно презрительно ухмыляться, мол, меня-то уж точно не обдурили бы этим дешёвым трюком. Дело ведь не только в содержании конкретного ментального концепта, на который мы повелись, а в том колоссальном количестве энергии, которое было закачено кем-то из игроков в этот концепт, чтобы безальтернативно сделать его доминирующим.

Давайте не будем обманываться относительно нашей способности сопротивляться настоящим игрокам. Для нас их доминирующие концепты являются вовсе не предложением, а императивом. Если вы пока не сделали крутым магом и не выдрессировали свой ум до уровня послушной цирковой лошадки, то можете забыть о сопротивлении. Доминирующие концепты закачиваются непосредственно в наши умы, причём минуя осознанность. Именно таковым и является концепт субъектности тела.

Но для чего кому-то из игроков понадобилось запихнуть нас в мясные скафандры? Что ж, это вовсе не бином Ньютона, тут всё очевидно. Попробуйте скрыть от эфирного существа его вибрационную природу, когда оно буквально купа-

ется в океане энергии и не нуждается в подзарядке. Для него факт того, что все аватары являются частью единого инфополя, так же очевиден, как и то, что этим инфополем управляют извне, причём на конкурентной основе. Весьма полезное знание, не находите? Как минимум, оно даёт аватарам понимание собственной значимости для игроков, а как максимум позволяет устанавливать с ними взаимовыгодные отношения.

Похоже, здоровая конкуренция кому-то из игроков припала не по вкусу, захотелось абсолютной власти над аватарами. А может быть, просто текущий уровень сложности Игры оказался не по зубам автору диверсии с мясными скафандрами. Так или иначе он запустил проект деградации аватаров, и наш мир погрузился в материю. Непроницаемая для эфирных потоков физическая оболочка резко ограничила восприятие аватаров в области высокочастотных вибраций и тем самым лишила нас способностей, базирующихся на работе тонких тел, например, телепатии и эмпатического взаимодействия. Изоляция наших сознаний в непроницаемых капсулах в добавок разрушила единую полевую структуру аватарских сознаний и отняла у нас возможность прямого контакта.

Ну а дальше в ход пошла уже тяжёлая ментальная артиллерия. На наши несчастные мозги обрушился целый водопад концептов, нацеленных на массовое зомбирование в тех областях, которые затрагивали функционирование наших тон-

ких тел. Чего только стоят «научные» мифы о строении атома, да и вселенной в целом. Везде присутствуют какие-то отдельные шарики, которые крутятся вокруг других таких же отдельных шариков. Эфирные существа, объединённые в единую полевую структуру, в такую чушь точно бы не поверили, а вот у запертых в индивидуальных капсулах бедолаг она прошла на ура. Мы ведь сделались каждый сам по себе, так почему бы и миру ни быть построенным по этому же принципу? Всё логично, не правда ли.

Представление о мироздании было искусственно разделено на отдельные области знания, и учёные мужи тщательно следят за тем, чтобы соседи-исследователи не смели соваться в их вотчину. Всю живую природу давно уже препарировали, разложив на классы, семейства и виды, а всю неживую – на вещества, атомы и частицы. Люди тоже стали просто набором отдельных органов. Про историческую науку я вообще даже стесняюсь упоминать. Попытки просто сопоставить события, происходившие в один период времени, но в разных локациях, тут же клеймятся как злостная конспирология. А не гоже тупым потребителям интеллектуальной жвачки видеть тенденции и взаимосвязи там, где историки любовно навалили бессмысленную кучу разрозненных фактов и азартно соревнуются в сочинении уже совершенно фантазмагорических басней.

О синтезе наших пусть и убогих, но всё-таки знаний уже даже речи не идёт. Если кто-то не является признанным спе-

циалистом в какой-либо узкой области, то любое его высказывание даже в смежных вопросах тут же объявляется «научной» общественностью дилетантским, а то и вообще лженаучным. Объективности ради всё же стоит отметить, что время от времени в нашем коммуникационном пространстве всплывают упоминания о теории единого поля, но все попытки углубиться в эту тематику надёжно пресекаются в самом зародыше.

Взгляните объективно на нашу цивилизацию, и вам сразу сделается очевидно, что она построена вокруг нашей физической оболочки. Все достижения человечества направлены на то, чтобы сделать существование нашей брэнной тушки более комфортным. Мы деградировали уже так сильно, что понятие души ушло куда-то в область мистики. О развитии сознания говорят только отдельные гуру, которых человеческое стадо презирает, считая чудиками или вообще мошенниками. Самое обидное, что деградации подверглись не только наши тонкие тела, но и физические тела стали мельчать. Из могучих великанов мы медленно, но верно, превращаемся в немощных карликов. Соответственно, и наш мир становится всё примитивней и беднее.

Глава 26. Любимый вопрос русской интеллигенции – кто виноват?

Дебилами управлять проще, тут двух мнений быть не может. Так что резоны автора проекта «материальный мир» интуитивно понятны. Непонятно другое: как остальные игроки позволили этому экспериментатору настолько упростить Игру в Реальность, чтобы им стало неинтересно в неё играть? Даже если предположить, что лидерство за игровым столом каким-то чудом захватили не самые интеллектуальные персонажи, которые принялись адаптировать Игру под уровень, при котором им было комфортно играть в богов, то возникает закономерный вопрос: как же этим неумёхам удалось справиться с продвинутыми геймерами?

А может быть, дело вовсе не в игроках, и это сам программист решил устроить в нашем мире эдакий гандикап, чтобы потрафить пользователям своего программного продукта? Вряд ли мы когда-нибудь узнаем правду, остаётся только строить гипотезы и проверять их на вшивость. Не буду скрывать, у меня имеется собственная версия деградации Игры в Реальность, и я её изложу. А уж верить в неё или нет – это пусть каждый сам решает. Для начала давайте определимся с двумя уже высказанными гипотезами, касающимися диверсии непосредственно программиста и захватом власти со стороны слабых игроков.

Если честно, оба эти варианта развития событий кажутся мне не слишком достоверными. Ну право, к чему бы Создателю вдруг вздумалось поганить собственное творение? Даже если предположить, что ему по какой-то причине понадобилась простенькая Игра для детей или недоумков, то гораздо проще было бы создать её с нуля, нежели упрощать корректно работающую и пользующуюся спросом Игру в Реальность. Точно так же мне слабо верится в то, что начинающие игроки смогли бы перехватить власть за игровым столом у опытных геймеров. Оттеснить профессионалов можно было только одним способом – с помощью нечестной конкуренции. Именно эту версию я и хочу предложить на суд читателей.

Обратите внимание на образ Демиурга, присутствующий в аватарском фольклоре, и сравните его с тем, чем в нашем представлении должен заниматься администратор Игры. Когнитивного диссонанса не ощущаете? Разве не должен админ держаться в стороне от игровых перипетий и следить лишь за тем, чтобы игроки не зарывались? Однако содержание многих мифов указывает как раз на то, что деятельность Демиурга выходит далеко за эти рамки. Он представляется нам эдаким хозяином нашего мира, затмившим по своей значимости даже его Создателя.

Думаю, многие из вас знакомы с легендой об испорченном мире, поскольку она присутствует практически во всех религиозных учениях, начиная с майя, зороастрийцев, герме-

тиков, каббалистов, славян и заканчивая гностиками. Естественно, сказания разных народов различаются в деталях, однако смысл во всех повествованиях сохраняется, причём все они откровенно противопоставляют Демиурга и Создателя. Какие бы имена ни носили эти два персонажа: бог и дьявол, Кетцалькоатль и Тецкатлипока, Ахура Мазда и Ангро Майньо, Белобог и Чернобог, однако сути их взаимоотношений это не меняет. Один из них несёт творческий потенциал, а другой – разрушительный.

Кратко история об испорченном мире состоит в следующем. Хороший бог сотворил идеальный мир, в котором обитали высокодуховные существа. Затем явился второй не то злой, не то невежественный бог, который это идеальное творение испортил, погрузив его в убогую материальность. Соответственно, все жители испорченного мира тоже испортились, сделавшись несовершенными и привязанными к своим физическим телам людьми. И наконец в качестве вишенки на тортике наш божественный вандал запер в испорченном мире всех его жителей как в тюрьме, дабы утвердить над ними свою власть.

Дальше версии различных учений расходятся. Кто-то считает, что Создатель рано или поздно очухается и вернёт свой мир и всех его обитателей в первоначальное состояние. Иные полагают, что выход из тюрьмы божественного вандала возможен исключительно на индивидуальной основе путём самосовершенствования. Однако большинство свято верит в

то, что противостояние двух богов просто отражает извечную борьбу противоположных начал, а потому конца ему не предвидится. Для нашего рассмотрения окончание этой истории не так уж принципиально, поскольку мы просто пытаемся определиться с виновником этого бардака. Так вот, я предполагаю, что таковым мог быть админ нашей Игры.

Прямых доказательств вины Демиурга у меня, разумеется, нет, да и быть не может. Я основываю свою версию исключительно на том, что у него была такая возможность, а именно – админский ресурс. Против такого практически абсолютного оружия вынуждены были спасовать даже самые продвинутые геймеры. Впрочем, не факт, что они так уж сильно сопротивлялись произволу, поскольку стали своего рода выгодоприобретателями внедрение концепта субъектности тела. Думаю, поначалу Игра сделалась даже более увлекательной, чем была до этой операции. Разве можно было бы обеспечить такое разнообразие действующих персонажей, если бы их личности не переписывались в каждом новом воплощении, причём самым непредсказуемым образом?

Раньше аватары сохраняли свои личности, поскольку алгоритмы Игры не принуждали их постоянно менять свои ампулы. Злодей тонул в пучине злодейства, а праведник привычно жертвовал свою жизнь на алтарь человеческой глупости. Трус продолжал дрожать и прятаться, а смельчак – безрассудно рисковать. Скука смертная. Концепт субъектности физического тела изменил эту ситуацию кардинально, а по-

путно решила и ещё одна проблема с теми аватарами, которые таки сподобились докопаться до правды за время своей долгой жизни и смогли получить знания о механизмах, управляющих Игрой.

Согласитесь, неприкольно копошиться в песочнице, если вы уже выросли из детских штанишек. Тут либо потянет на баррикады, чтобы порушить к чёртовой бабушке этот аквариум вместе с его обитателями, либо бедолагу-философа затащит трясина депрессии и обречённости. Однако стоит лишить его памяти, как малыш снова с увлечением будет лепить куличики из песка и радоваться жизни. В общем, сплошная польза для всех. Не удивлюсь, если инициатива админа была поначалу воспринята игроками не как баг программы, а как крутая фишка. То, что конечной целью этого махинатора была деградация аватаров и захват единоличной власти за игровым столом, стало понятно гораздо позже.

Что за блажь могла подвигнуть админа Игры захватить бразды правления и потеснить остальных игроков на вторые роли? Вполне возможно, что ему тупо надоело разруливать конфликты между ними, и он решил продемонстрировать дилетантам, как следует управлять этим миром. Что ж, можно признать, что захват власти удался, однако успехом получившийся результат можно назвать только с большой натяжкой. Наверное, админ предполагал, что дебилизация аватаров неизбежно приведёт к снижению уровня игроков из-за действия обратной связи, что позволит ему сделаться эда-

ким царём горы. Однако всё пошло по другому сценарию, и в итоге хитрец перехитрил сам себя.

То ли наш махинатор перестарался в своём стремлении превратить аватаров в тупой скот, то ли игроки оказались недостаточно покладистыми, однако вместо того, чтобы тупо подчиниться грубой силе и превратиться в послушных вассалов Демиурга, они просто ушли из Игры. Думаю, дело было даже не в нечестной конкуренции, а в том, что игроков лишили их главного инструмента управления реальностью Игры. Рассовав аватаров по экранирующим эманации тонких тел скафандрам, наш азартный экспериментатор уничтожил единую полевою структуру аватарского сообщества, с которой ранее взаимодействовали игроки. Ну а тогда какой смысл в Игре?

Наверное, аватарам можно было бы и порадоваться уходу этих бесцеремонных управленцев, однако радовались мы недолго. Как очень скоро выяснилось, игроки не только игрались в наш мир, но и защищали его от пришельцев из соседних миров. Пока они хозяйничали в нашем аквариуме, всяческая мелкая шушера не смела сюда соваться. И не удивительно, ведь в отличие от коренных аватаров Игры в Реальность, пришельцев закон свободы воли не защищает. Так что нечаянные или просто безбашенные нарушители сразу же становились законной добычей игроков, и их количество было мизерным.

Если вам когда-нибудь доводилось наблюдать за тем, как

лев пожирает свою добычу в прерии, то вы легко представите, что произошло после исхода игроков. Пока царь зверей трапезничает, вокруг него вьётся куча мелкой живности, начиная с гиен и шакалов и заканчивая зверьками, которых в высокой траве даже не разглядеть. Изредка какой-нибудь самый отчаянный или голодный зритель умудряется стырить обглоданный хрящик, но этим всё и ограничивается. Зато когда лев уходит, вся стая тут же набрасывается на объедки и начинает рвать их на части. Нечто подобное случилось и с нашим миром. Львы, защищавшие его от падальщиков, ушли, и сюда тут же слетелись пришельцы из соседних миров, для которых мы – уже не аватары захватывающей Игры в Реальность, а просто еда.

Впрочем, я вполне допускаю, что игроки всё же до сих пор присутствуют в нашей благословенной Игре, только переключились на оставшиеся нетронутыми эфирные реальности нашего мира, если таковые, конечно, имеются в наличии. Ну а «испорченные» Демиургом реальности были брошены на растерзание пришельцам из соседних миров иерархии проявленности. Увы, лишение защиты высших сил оказалась для нашего мира даже не самым фатальным следствием эксперимента, который замутил безбашенный админ. По факту он тупо задал ему обратный отсчёт, лишив бедных аквариумных рыбок доступа к источнику, который поддерживает энергетический баланс Игры.

Дело в том, что алгоритмы нашего мира питают жизнен-

ной силой только те ментальные концепты, которые соответствуют замыслу Создателя. Всё, что выходит за рамки этого замысла, теряет связь с этим благословенным источником и отмирает. Похоже, тела аватаров, насильно лишённые своих природных способностей, перестали вписываться в исходный замысел, а потому алгоритмы Игры сняли нас с энергетического довольствия. В результате, аватарские тела стали деградировать в ускоренном режиме, причём как тонкие, так и плотные. А вместе с нашими телами стал деградировать и наш мир.

Оказавшись запертыми в непроницаемых капсулах мясных скафандров, мы утратили не только возможность полноценно использовать свои тонкие тела, но и само представление о своей вибрационной природе. Последнее оказалось для нас даже более фатальным, нежели утрата, например, телепатических способностей. Мы лишились смысла своего существования, поскольку перестали понимать, кто мы есть и для чего существуем. Существа, которым было уготовано стать бабочками и взлететь над жизненной суетой, навсегда зависли в состоянии гусениц, способных только ползать по земле и набивать своё брюхо. Не удивительно, что мы обзавелись всевозможными психозами и стали эдакой цивилизацией психопатов. Как сказал бы ослик Иа из мультика про Винни Пуха: «жалкое зрелище, душераздирающее зрелище».

Неизвестно, было ли случившееся проявлением злой воли

Демииурга или просто ошибкой, но в итоге он поставил испорченные реальности на грань вымирания. По-хорошему, добросовестный админ должен был бы в таких обстоятельствах перезапустить Игру, чтобы откатить настройки аватарских тел к исходным, то есть эфирным структурам. Уж исход-то игроков из материальных реальностей точно должен был продемонстрировать ему, что деградация аватаров не пошла Игре на пользу. Но вместо этого, он и сам, похоже, убрался вслед за игроками, бросив материальные реальности на произвол судьбы. Судя по тому бардаку, который тут сейчас творится, Демииург наш мир больше не администрирует.

Можно сколько угодно сетовать на жестокость и несправедливость высших сил, но давайте всё же признаем, что перезагружать всю Игру из-за порчи нескольких реальностей было бы нечестно по отношению как к жителям эфирных миров, так и к игрокам. Ну действительно, разве они виноваты, что экспериментатор облажался? Впрочем, вполне возможно, что я зря качу бочку на админа. Не исключено, что он-то как раз добросовестно трудится на ниве поддержания баланса Игры, а автором проекта «материальный мир» был кто-то из игроков. Я бы даже не удивилась, если бы выяснилось, что админ честно пытался исправить ситуацию, но у него ничего не получилось. И только полная безнадёга заставила его устраниться от администрирования испорченных локаций Игры.

Что ж, как известно, ломать – не строить. Чтобы разбить,

например, чашку большого ума не надо. Грохнуть её об пол, и все дела. А вот сделать чашку снова целой – это уже задачка иного уровня сложности. Эксперимент с мясными скафандрами подрезал бабочкам-аватарам крылья, но в отличие от разбитой чашки, не уничтожил нас полностью, просто превратил бабочек в гусениц. Самое забавное, что гусениц даже не пришлось учить ползать, поскольку деградация не требует усилия. Как известно, для того, чтобы катиться по наклонной плоскости, всего то и нужно – не сопротивляться. Гусеницей ведь быть даже проще. Знай себе жуй травку и грейся на солнышке. А у этих летунов жизнь полна опасностей. То ветром сдует, то дождём крылья промочит. Одна морока.

Однако для того, чтобы повернуть деградацию вспять, требуются просто невероятные усилия, и то не факт, что выйдет. Думаете, если приделать гусенице крылья, то она сразу взлетит к небесам? Лично я даже не сомневаюсь в том, что эта никчёмная приبلуда будет воспринята гусеницей как докучливая помеха, вечно цепляющаяся за окружающую растительность и нарушающая обтекаемость её формы, идеально приспособленной для ползания. Гусенице даже не придёт в голову, что крылья предназначены для полёта, а потому сами по себе они не позволяют ей обрести свободу.

Аватары материальных реальностей, как та бескрылая бабочка, давно уже утратили способности, которые давали нам корректно работающие тонкие тела. Для того, чтобы нам эти способности вернуть, недостаточно просто лишить нас мяс-

ных скафандров. В конце концов, мы вылезаем из этих скафандров каждую ночь, чтобы подзарядить их встроенные аккумуляторы, однако ясновидящие и телепаты что-то до сих пор не наводнили наш мир. Мы разучились пользоваться своими тонкими телами, а потому доступ к ним будет для нас столь же бесполезным, как крылья для гусеницы.

Если Демиург и пытался исправить ошибку эксперимента с мясными скафандрами, то можно констатировать, что ему это не удалось. Материальные реальности всё глубже погружаются в деградацию, чему в немалой степени способствуют пришельцы из соседних реальностей. Может, они и мнят себя всесильными богами, но по факту их возможности не столь уж сильно отличаются от аватарских. Для полноты власти им требуется опустить нас ещё ниже, чтобы отнять у нас даже те крохи разумности и индивидуальности, которые у нас ещё остались. Как нетрудно догадаться, такая политика автоматически снижает собственный уровень пришельцев в результате действия обратной связи. Получается эдакий уроборос, с аппетитом пожирающий сам себя.

Но неужели у этих уродов не хватает ума понять, что уничтожая наш мир, они заодно уничтожают и источник питания для себя любимых? Даже вирусы стараются не убивать носителя, поскольку это грозит гибелью им самим. Думаю, тут одно из двух. Либо эти пришельцы подобны не вирусам, а раковой опухоли, у которой тупо отсутствует инстинкт самосохранения, либо они – просто паразиты, которым судь-

ба нашего мира безразлична, поскольку у них имеется свой мир, куда они и уберутся, когда выдоят материальные реальности нашего под сухую. Вот такой печальный конец у нашей сказки.

Глава 27. Всё-таки «побег из курятника»?

Так что же ждёт материальные реальности? Они совсем исчезнут? А куда денутся аватары? Может быть, их сознания развоплотятся и сольются с первозданным хаосом? А вдруг это и есть тот самый путь, который задумал для нас Создатель Игры? Невинно загубленные существа уйдут в нирвану и обретут заслуженный покой. Вполне счастливый и достойный конец. Если вы именно так представляете себе смерть проявленной реальности, то закатайте губу обратно. Всё будет гораздо мучительней и неприглядней, потому что исчезновение светит вовсе не нашим сознаниям, а той иллюзии, которую они питают своей жизненной энергией.

Можно уничтожить тело аватара, но однажды сотворённое сознание будет спонтанно функционировать тех пор, пока ни разрушится соответствующая проявленная форма. Как мы уже выяснили ранее, эта самая форма находится под защитой ума, который является клиентской частью программы Игры в Реальность. Так что пока сама программа работает, ум тоже будет выполнять свои функции, потому что в его функционале тупо отсутствует способность оценивать целесообразность существования проявленной формы сознаний аватаров. К тому же, наше сознание само по себе является практически неисчерпаемым источником энергии, так что

для существования ему вовсе не требуется какое-то дополнительное питание.

Тогда что же означает моё утверждение, что аватаров материальных реальностей отключили от источника жизненной силы? Как-то всё запутанно, вы не находите? Вот совсем нет, давайте не забывать, что аватарами наши сознания становятся только в Игре, когда игровые алгоритмы канализируют энергию спонтанного источника наших сознаний на сотворение иллюзорной реальности. Эти алгоритмы, собственно, и управляют умом, создавая наши тела и весь внешний антураж. Иначе говоря, для превращения самодостаточного сознания в аквариумную рыбку тоже требуется совершить некую работу, требующую расхода энергии. Если этот краник прикрутить, то с нашими сознаниями ничего не случится, а вот создаваемая нами иллюзорная реальность начнёт деградировать.

В первую очередь эта деградация коснётся наших тел, поскольку именно они служат точкой отсчёта для форматирования нашей персональной реальности. Пропускная способность фильтра тела будет постепенно снижаться во всём диапазоне частот, делая наши тела и наш мир всё более примитивными. С каждым новым воплощением наша восприимчивость к различным вибрациям будет всё ниже. Мы постепенно утратим наши когнитивные способности, а богатый спектр наших чувств и эмоций сведётся в двум-трём базовым инстинктам. Сами физические тела тоже будут мельчать

и становиться более уязвимыми и менее долгоживущими.

Ну и чем же этот процесс деградации завершится? Может быть, мы опустимся на уровень животных и присоединимся к братьям нашим меньшим? Возможно, если бы мы с животными были жителями одного мира, то так бы и случилось. Увы, Игра в Реальность не предусматривает существование аватаров в животной форме, поэтому деградация наших тел на этом не остановится. В конце концов мы превратимся в тех самых зародышей, с которых начинается развитие наших тел при перевоплощении. Вот только на этот раз эти зародыши уже не будут содержать в себе потенциала, который позволил бы им превратиться в «нормальное» человеческое тело, поскольку алгоритмы Игры не станут направлять энергию наших сознаний на сию метаморфозу.

Можете себе представить, какова будет реальность, генерируемая этими бессмысленными зародышами, осознанности которых хватает только на то, чтобы быть? Врагу не пожелаешь, если честно. Но жителям материальных миров придётся в этой реальности жить, причём неопределённо долгое время, и постоянно перевоплощаться в виде комочка плоти. Вот так выглядит схлопывание иллюзорной реальности. Путешествием в блаженную нирвану тут даже не пахнет. Конечно, мы пока не достигли апогея саморазрушения, но деградация материального мира началась не вчера, она идёт уже давно, причём полным ходом и с заметным ускорением. Так что в идее убраться из этого неудобного местечка несо-

мненно имеется здоровое зерно, тем более, что нам действительно есть куда смыться.

Наиболее радикальным вариантом побега несомненно является выход из Игры, описанный ранее. Однако в нашем распоряжении имеется и менее экстремальный путь. Я имею ввиду переселение в одну из эфирных реальностей Игры. Впрочем, насчёт экстремальности – это ещё бабушка надвое сказала. Хотя со стороны сей акт выглядит вроде бы всего лишь возвращением к исходному состоянию наших тел, вряд ли стоит уповать на то, что сменить свою прописку с материальной на эфирную будет так просто. Но разве мы не вправе рассчитывать на помощь Создателя? По идее, программист должен быть заинтересован в восстановлении своего испорченного программного продукта. Увы, рассуждая подобным образом, мы упускаем из виду один очень важный аспект.

Если вам кажется, что в этой истории с мясными скафандрами мы все являемся пострадавшими, а потому заслуживаем лучшей жизни, то спешу вас разочаровать. На самом деле все жители материальных реальностей преступники, поскольку приняли участие в порче божественного имущества в виде исходно идеального мира. Может быть, мы сделали это и не совсем осознанно, но точно добровольно. Так что не ждите, что нам расстелют приветственную дорожку и под фанфары вручат эфирный вид на жительство. Преступники должны сидеть в тюрьме, и заслужить амнистию мы может только упорным трудом и примерным поведением. Всё как

в жизни.

Как известно, в мире желания наше осознанное и чёткое намерение вполне способно воплотиться в реальности. Однако не стоит тешить себя иллюзией, будто бы одного намерения отправиться в эфирный мир будет достаточно. Вы же понимаете, что в физическом теле в эфирный мир не въедешь, не так ли. Потребуется пройти через очень серьёзную трансформацию, которая практически изменит нашу сущность. И не воображайте, что речь идёт просто об избавлении от мясного скафандра, типа, помер и отправился в лучший мир. Эта трансформация коснётся не только нашего физического тела, но и в первую очередь когнитивных функций.

Для того, чтобы стать бабочкой, гусенице, как вы понимаете, недостаточно просто обзавестись парочкой крыльев, ей приходится залезать в кокон и впадать в анабиоз. Заметьте, при этом у гусеницы нет ни единого шанса остаться собой. Из кокона она выйдет либо бабочкой, либо вообще не выйдет. Существование крылатых гусениц природой не предусмотрено. Вы же не думаете, что для нас стать эфирным существом проще, чем для гусеницы стать бабочкой? Лично мне представляется, что это сложнее в разы и не в последнюю очередь потому, что расставание с мясным скафандром наш ум будет трактовать как фатальное событие. Это безальтернативно обусловит наше возвращение в материальный мир после распада всех наших тел во время перевоплоще-

ния. Страх полного уничтожения и страстное желание обрести физическую тушку сами запустят процесс материализации.

Концепт субъектности физического тела, который, собственно, и загнал нас в ловушку материального мира, никто пока не отменил. Мы до сих пор находимся в плену наших мясных скафандров и держимся за них как за самую большую ценность. Желаящим эмигрировать в эфирные реальности придётся разбить скорлупу сего вредоносного концепта и вылупиться из своего уютного яйца, как цыплятам. Можете мне поверить, противодействие доминирующему концепту – это задачка не для дилетантов. Даром, что ли, духовные гуру твердят о квантовом переходе, вознесении и просветлении, как бы подчёркивая, что сей процесс не просто сложный, но и необратимый. Запустив трансформацию, мы, как та самая гусеница, уже не сможем передумать и вернуться назад.

Но давайте всё же представим, что наша трансформация завершилась успешно, и мы оказались... во сне. Да-да, именно так мы и будем воспринимать эфирный мир, как сновидение, поскольку в нашей нынешней реальности еженощный выход эфирного тела за пределы физического трактуется как сон. Не секрет, что большинство из нас не владеют техниками осознанного сновидения, поэтому сюжеты наших снов, по большому счёту, неуправляемы, да и антураж наших сновидений – это всего лишь калька с материального мира.

Мы давно уже разучились контролировать свои тонкие тела, не говоря уж о том, чтобы пользоваться возможностями, которые они дают. В эфирном мире мы окажемся не актёрами, а зрителями, которым не дано повлиять на ход событий. И это ещё в лучшем случае, а в худшем – станем марионетками в руках тех эфирных жителей, которые не обременены нравственностью и моралью. По сравнению даже с самыми отсталыми представителями эфирного сообщества, эмигранты из материальных реальностей будут ощущать себя жалкими калеками, эдакими крылатыми гусеницами, которые не знают, как пользоваться крыльями.

А чего вы хотели? Эмиграция – дело неблагодарное. Не так уж редко эмигрировавшим учёным приходится подрабатывать таксистами на чужбине, а опытным докторам наниматься в сиделки. Такова участь чужаков. Так стоит ли игра свеч? Ради чего страдать и проходить через мучительную метаморфозу? Чтобы оказаться на самом дне? Но с другой стороны, согласитесь, альтернатива ведь ещё хуже. Участь крылатой гусеницы всяко предпочтительней, чем бессмысленное прозябание в виде комочка плоти.

Так отчего же мы не видим толп потенциальных беглецов, обивающих пороги гуру просветления? Да и сами гуру что-то не спешат вознестись. Неужели никто не видит, куда катится наш мир? Ну ладно простые обыватели, с них взятки гладки, но уж духовные учителя точно должны были просечь ситуацию. Что ж, не буду томить читателей и нагнетать ин-

тригу, тем более, что причина сего недоразумения проста, как валенок, хотя о ней предпочитают помалкивать. Дело в том, что обретение новой сущности требует гибели старой.

Мечтая о вознесении и просветлении, большинство людей даже не отдают себе отчёта в том, что там, за гранью привычного мира, их личности уже не будет. Просветляться и возноситься будет какой-то незнакомец, о котором в нашем нынешнем состоянии мы не имеем ни малейшего представления. Конечно, нам хочется верить, что это всё равно будем мы, только лучше, с дополнительными способностями и возможностями, но в глубине души мы понимаем, что это невозможно. Мы ведь знаем, какая судьба ждёт, например, семя, когда оно превращается в росток дерева, не так ли. Превращая сущность семени умирает, исчезает навсегда без возможности обернуть процесс трансформации вспять.

Только пройдя через самоуничтожение, семя может стать деревом, и это дерево, скорей всего, даже не будет помнить о той крохотной песчинке, которая подарила ему жизнь. Точно так же и бабочка, выпорхнувшая из кокона, в котором погибла гусеница, не будет иметь о своей прежней сущности никакого представления. Многие ли из нас готовы исчезнуть, принести в жертву свою человеческую сущность, дав рождение иной и потенциально более развитой сущности, о которой, правда, ничего толком неизвестно? Полагаю, честно ответить на этот вопрос готов далеко не каждый потенциальный эмигрант из материальной реальности, но ответить

всё-таки придётся.

Впрочем, помимо готовности рискнуть, у нас имеется и ещё один насущный вопрос. А обладаем ли мы требуемым уровнем развития для трансформации из семени в росток дерева? Не секрет, что только созревший плод содержит в себе семя, способное стать зародышем новой жизни, а если плод пока не созрел, то у его семян нет никакого шанса прорасти и превратиться в нечто иное, нежели перегной. Можно, конечно, попытаться простимулировать своё развитие, в конце концов, удобрений (читай – духовных практик) в нашем мире полно. Но можем ли мы гарантировать, что такая искусственная возгонка сохранит жизнеспособность семени?

Приходится признать, что наша осторожность вполне оправдана, тем более, что многим наша ситуация вовсе не кажется безнадёжной. Даже утопающий до самого конца надеется на спасительную соломинку, так отчего бы и нам ни понадеяться на помощь высших сил? Ведь может же так случиться, что в один счастливый день нашему Создателю взбредёт в голову обратить внимание на творящийся в нашем аквариуме беспредел. И тогда он явится на подмогу своим погрязшим в материальности деткам во всём блеске божественной мощи.

Что тут скажешь, надежда – это та ещё продажная тварь. Она так и норовит лишить нас здравомыслия, чтобы вместо принятия рационального решения, мы сидели на попе ров-

но и надеялись на чудо. Впрочем, не буду оспаривать принципиальную возможность божественного вмешательства. В конце концов, довольно многие версии мифа об испорченном мире заканчиваются как раз возвращением Создателя. Взять хотя бы откровение Ионна, в котором даже обозначен конкретный срок, по истечению которого Демиург должен вернуть собственность её творцу.

Да, основание для надежды на успешное разрешение наших приключений в материальном мире у нас несомненно имеется, однако хотелось бы обратить внимание публики на одно обстоятельство, а именно на закон свободы воли. Сомневаюсь, что Создатель станет ломать алгоритмы своей Игры, а значит, возвращение в эфирные тела будет осуществляться на сугубо добровольной основе. Ну а те, кто не готов преодолеть все вышеперечисленные трудности, останутся влачить жалкое существование в распадающихся материальных реальностях.

Наверное, было бы нечестно не упомянуть о ещё одной, хоть и весьма маловероятной возможности выбраться из болота материальности. Не будем забывать, что помимо Создателя, в Игре имеется ещё один персонаж, который потенциально обладает возможностью вытащить аватаров из мясных скафандров. Я говорю о Демиурге. Если в эфирных реальностях вдруг случится какая-нибудь непредвиденная катастрофа, то наш админ будет просто обязан перезагрузить программу, откатив её к исходным параметрам. Да, в таком слу-

чае все аватары: и эфирные, и материальные, окажутся в равном положении, а конкретно – в глубокой заднице. Вместо цветущего мира – лишь голая заготовка, а вместо развитых личностей – бессмысленные дебилы. Но тогда у нас хотя бы появится перспектива развития, что уже неплохо.

Давайте всё же сохранять оптимизм и веру в разумность мироздания. Что бы ни случилось с миром и с нами, сознания аватаров продолжат своё существование, по крайней мере, до тех пор, пока будет существовать Игра в Реальность. Даже если от нынешней навороченной иллюзии останутся одни ошмётки, Игра не закончится, и её миры возродятся, потому что аватарские сознания соткут новую ткань реальности на месте этих ошмётков. Как говорится: show must go on.

Будет меняться мир, будем меняться мы сами, но Игра останется. Даже если старым игрокам она наскучит, то на их место придут новые, и какой-нибудь очередной «господь» станет сотворять тела аватаров «по своему образу и подобию». Хочется верить, что это будет существо с хорошим вкусом. Тогда созданный аватарскими сознаниями новый мир окажется прекрасным местом, где хочется жить.

Эпилог. Танец осеннего листа

Каково это – жить в конце времён, когда твоему миру, твоему образу жизни, да и самой жизни кто-то задал обратный отсчёт? Похоже на ощущение эйфории осеннего листа, оторвавшегося от ветки и кружащего в нирваническом танце воздушного потока, прежде чем опуститься на землю и превратиться в прах. Есть в этом что-то завораживающее и одновременно пугающее. Обречённость, одним словом.

Да, мы знаем, что не вечны, более того, у нас есть все основания утверждать, что и всё, что нас окружает, тоже когда-нибудь канет в небытие. Смерть является для нас частью картины мироздания наравне с жизнью. Но для большинства из нас это знание абстрактно, по крайней мере, до тех пор, пока мы ни соприкасаемся со смертью напрямую. В суете серых будней и шумных праздников мы не часто ощущаем это неумолимое движение к концу. Лишь изредка жизнь напоминает нам о своей конечности, но и тогда мы стараемся задвинуть эти мысли куда-нибудь подальше, чтобы они не мешали нам вращать жизненное колесо, подобно маленькой трудолюбивой белке.

Так что же изменилось сейчас? Отчего тревога наполнила наши сердца? Словно сквозь шум городских улиц и гомон толпы вдруг начал пробиваться некий ритмичный звук, который странным образом навеивает очень некомфортные

мысли и не позволяет нам с прежним азартом отдаться нашему любимому развлечению – бегу по граблям за очередной морковкой. Этот ритм почувствовали уже многие, а кое-кто даже начал догадываться, что он означает. Примерно так тикает бомба с часовым механизмом, отсчитывая последние секунды до взрыва.

Наверное, острее других этот ритм ощущают те, кто сам переживает период трансформации, например, от зрелости к старости. Да, непросто принять тот факт, что твоя жизнь уже перевалила через вершину и теперь катится по склону вниз. Причём оставшееся тебе время не зависит ни от твоей осознанности, ни от уровня духовного развития, а лишь от крутизны склона и обтекаемости формы. Те, кто уже успел отрефлексировать сей переход и либо смирился, либо решил игнорировать реалии, несколько теряют чувствительность к происходящему со всем человечеством. Только находящиеся непосредственно в процессе трансформации остро чувствуют приход конца времён, поскольку их личная трагедия резонирует с трагедией всего нашего мира.

Разумеется, приближающийся конец времён вовсе не означает полное исчезновение, аннигиляцию нашего мира, это, скорее, трансформация, изменение формы. Семя, упав во влажную почву, ведь тоже умирает, но его смерть даёт жизнь ростку. Должно быть, семени страшно и обидно умирать ради неясной перспективы трансформироваться в цветок или даже дерево, но им управляет логос, высший смысл

существования такого явления, как семя. Однако не в каждой смерти имеется такой зародыш новой жизни. Например, лист, упавший с ветки, не рождает дерева, он становится всего лишь пищей для его корней. Печальная участь, не правда ли?

Думаю, что чувства погибающего листа очень сильно отличаются от того, что испытывает семя, порождающее новую жизнь. Перспектива пойти на перегиб вряд ли может вызвать что-то, кроме отчаяния и обречённости, в то время, как для семени гибель – это воплощение его предназначения, а потому эта жертва для него является добровольной. К слову сказать, наше сентиментальное мироздание просто обожает добровольные жертвы, а потому превращает их в некий золотой ключик, которым открывается дверца, ведущая к взрывному развитию сознания. Представьте себе разницу между крохотной семечкой и цветущей яблоней, и вы получите некоторое представление о величине скачка, которое способно совершить сознание, добровольно идущее на жертву во имя воплощения божественного логоса.

Полагаю, в людях изначально был заключён даже бо́льший потенциал для развития, нежели в какой-то жалкой семечке, вот только мы о нём ничего не знаем. Внедрение вредоносного концепта субъектности физического тела замаскировало нашу вибрационную природу столь надёжно, что мы перестали осознавать смысл своего существования. Сотворённые бабочками существа не только потеряли

способность летать, но даже утратили само представление о полёте. О каком воплощении божественного логоса может идти речь, когда всё, что мы умеем – это ползать на брюхе и набивать свою утробу.

Люди так привыкли прятаться в своей уютной скорлупе концепта тела, что перестали связывать свою персональную судьбу с судьбой нашего мира. Нам даже стало казаться, что скорлупа защитит нас от накатывающей на наш мир волны апокалипсиса. Увы, это всего лишь иллюзия, причём весьма опасная. Мясные скафандры способны лишь разделить человечество, распахав нас по изолированным капсулам, но в качестве защиты от деградации реальности они не работают. А наша реальность действительно деградирует, и мы принимаем непосредственное участие в этом неприглядном процессе. Если не случится какого-нибудь чуда, то все материальные миры Игры вместе с их обитателями ждёт весьма незавидная участь.

Человечество уже так близко подошло к краю пропасти, что падение в бездну сделалось неизбежным. Как же мы поведём себя перед лицом неминуемой гибели? Хватит ли у нас мужества, чтобы, подобно семени, своей добровольной жертвой породить новый, возможно, более совершенный мир, или мы годимся только на то, чтобы, как оторвавшийся от ветки лист, стать прахом? Если честно, я пока не вижу того, что в человеческом сообществе могло бы послужить зародышем новой жизни, но вполне возможно, что этот

фактор пока не проявился. Да, разговоры о вознесении и квантовом переходе уже слышны из каждого утюга и никого больше не шокируют, но мы ещё цепляемся посиневшими пальцами за край обрыва и надеемся, что нас спасут.

Возможно ли, чтобы все обитатели материальных реальностей вдруг скопом прозрели и приняли решение, пройдя трансформацию, снова стать эфирными существами? Вряд ли стоит надеяться на подобное чудо, скорее всего, освобождение из тюрьмы вредоносного концепта будет происходить на индивидуальной основе. Так что каждому из нас придётся решить для себя, готовы ли мы ценой гибели своей нынешней сущности вернуться к следованию божественному логосу.

Однако предварительно неплохо было бы выяснить, соответствует ли сей амбициозной задаче наш нынешний уровень развития. Увы, созревание личности невозможно форсировать, оно должно протекать естественным образом, иначе риск печального исхода становится слишком высоким, чтобы его можно было оправдать одним лишь страстным желанием лучшей жизни. Попробуйте без ненужных амбиций оценить свой собственный уровень, чтобы понять, насколько лично вы готовы к концу времён. Ответьте себе на простой и насущный вопрос: что именно в вас достойно того, чтобы стать зародышем новой прекрасной сущности, а что годится лишь на перегной.

Лично для меня зародышем новой жизни является ре-

шимость брать на себя ответственность за свою нынешнюю жизнь. С самого раннего детства мы привыкли к тому, что кто-то нас постоянно опекает, решает за нас, как нам лучше жить: родители, учителя, начальники, религиозные догматы, политики и чиновники. Это уже кажется нам естественным, не правда ли. Ну действительно, как можно равняться с умудрёнными опытом и интеллектом правителями и тем более с добрым и мудрым боженькой? Гордыня ведь самый страшный грех.

Да, я искренне полагаю, что способность отвечать за свою жизнь – это признак зрелости. Детям это ни к чему, они без взрослых не выживут, так что их желание переложить ответственность за себя на плечи кого-нибудь постарше и поумнее вполне оправдано. Но если мы хотим стать взрослыми, то обрести самостоятельность и научиться отвечать за свои решения всё-таки придётся. Без этого шага взросления не наступит, и мы до самого конца так и будем искать, на кого бы опереться. Боюсь, для тех, кто без привычных костылей уже не мыслит себе существования, конец времён станет жизненной трагедией, потому что их ждёт участь осеннего листа.